Tot.370

特别企划:第九艺术新边界——异色独立游戏介绍

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

免费游戏天国

亚普罗辛

特快专递

苍翼默示录 刻之幻影 扩展版

新闻专题

苏州蜗牛游戏 探营实录

攻略透解

魔界战记5

新系统解析＋流程指引＋奖杯攻略

前线狙击

- 星之海洋5 忠诚与背叛
- 使命召唤 黑色行动Ⅲ
- 星球大战 战斗前线
- 龙之信条OL
- 杀出重围 人类分裂
- 战国BASARA4 皇
- 大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险
- 太鼓之达人V

2015.5B
定价:RMB 14.00
ISSN 1008-0600
10>
9 771008 060006

Gamehalo 特别收录 苏州蜗牛游戏探营实录 《买买买》第二期

特别收录 第3次超级机器人大战Z 天狱篇 战斗动画精选集

鬼泣4 特别版 制作人采访与新角色演示

赠 Gamehalo高清光盘＋女神异闻录4 午夜热舞 精美海报

UCG 全新大型 ACG 周边导购栏目《买买买》
第二期上线!
买买买!
BUY BUY BUY!
ACG周边资讯栏目
土豆视频
腾讯视频
17173视频
bilibili

《游戏黄金眼》栏目特别篇
——《游戏月旦评》闪亮来袭!
逐月点评每月游戏大作!
推荐数款小品级精彩游戏!
不容错过!
土豆视频
腾讯视频
17173视频
黄金眼月旦评
Gamehalo Reviews

TV GAME半月刊

2015.5B

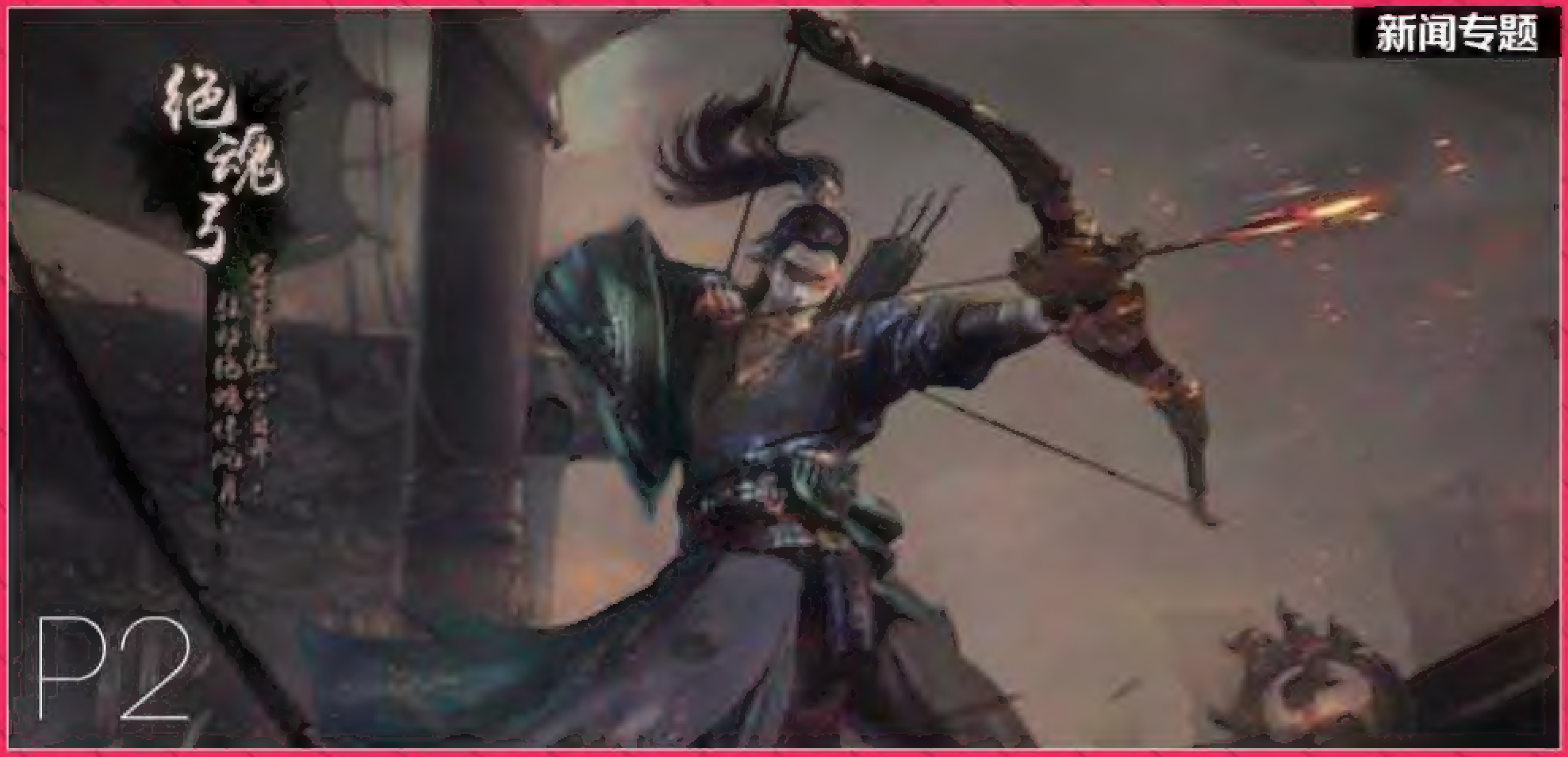
总第 370 期

COVER STAFF

封面用图：星之海洋5 忠诚与背叛

封面设计：anubis

©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
Developed by tri-Ace Inc.



苏州蜗牛游戏探营实录

亚普罗辛

第九艺术新边界
异色独立游戏介绍

CONTENTS

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

新闻专题

2 苏州蜗牛游戏探营实录

5 编辑视点

6 进击最前线

8 游戏情报站

10 热点追踪

14 黄金眼

16 排行榜

18 传说频道

前线狙击

20 星之海洋5 忠诚与背叛

25 杀出重围 人类分裂

30 使命召唤 黑色行动Ⅲ

32 龙之信条OL

38 大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险

40 太鼓之达人V

44 战国BASARA4 皇

50 星球大战 战斗前线

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

53 Xbox Style

54 PS CLUB

56 N+应援团

58 软硬兼施

攻略透解

60 魔界战记5

特快专递

84 苍翼默示录 刻之幻影 扩展版

免费游戏天国

90 亚普罗辛

DLC补完计划

96 邪恶深处

100 进化

游戏文化 GAMES CULTURE

特别企划

103 第九艺术新边界——异色独立游戏介绍

108 自由谈

读编交流 EDITORS & GODS

110 读编往来

116 小编寄语

118 发售表

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》,《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王 义
网络总监：王 梓
广告总监：刘 芳
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：黄曦帆
责编助理：司徒冠鸣

编　委：冯 健
马晓帆
衣山川
江 浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：利丰雅高印刷(深圳)有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2015年5月16日
定　　价：人民币14.00元

文 祁门红茶（实习编辑） 美编 NINA

苏州蜗牛游戏探营实录

《九阳神功 先行版》是国行 PS4 主机的首发作品，大陆玩家的热情使得这款作品在发售之前就受到不少玩家的关注，“一巴掌拍出 18 条神龙”也一时间沦为话题。而当玩家们在 PSN 市场下载到这款游戏后，舆论便开始走向了多元化。有人表示愤怒、有人表示理解、也有人大呼好玩。随着本作新版本《六杰降世》的推出，UCG 受到苏州蜗牛游戏的邀请，造访练就《九阳神功》的根据地，看一看这个团队究竟是如何开发主机游戏作品的。

文 大汉 美编 NINA

DAY1

苏州蜗牛游戏一共有 3 个办公地点，我们第一天离开火车站后落脚的地方，位于苏州工业园区的 171 大楼，在那里我们与《九阳神功》的市场团队碰头。171 大楼虽然很有特色但是并不起眼，不过经介绍才得知，这里原来只是市场和运营部的大楼，真正用一串串代码建模和贴图搭起本作的地方另有他处。

他们也是主机游戏玩家

《九阳神功》是一款不折不扣的 MOBA（Mulit-Player Online Battle Arena）游戏。对于主机游戏玩家而言，似乎“撸吧”一词还不是那么熟悉，但是若把视野拓宽至 PC 平台，如今火遍全球，引起热门话题的游戏类型就非它莫属了。

而在与《九阳神功》的团队交流时小编们发现，原来这些 MOBA 游戏制作团队也有不少主机游戏爱好者，他们和我们一样为《光环 5》的发售日欢呼，为《血源诅咒》抓狂，私下里也和小编聊起了最新的《第 3 次机战 Z 天狱篇》某个奖杯的拿法。原来他们也和我们一样，都是主机游戏玩家。

在稍事休息和安排后，小编随制作团队一行来到了蜗牛游戏 328 研发大楼。这里是典型的 CBD，各个研发大楼都有序地排列在科技中心一带，而四周山水风花、无比惬意优雅的环境却时刻提醒我们，这里是苏州！

蜗牛游戏的研发大楼在微软中国研发基地的隔壁，隔着窗也能明显的看到对面大楼让人熟悉的 Logo。在进入《九阳神功》组的研发楼层后，迎接我们的是游戏的主负责人凌总，以及数间回响着键盘敲打声的大房间。

▶大楼内可以看到对面眼熟的Logo。

游戏负责人首先为我们演示了本作新版本追加的一些要素。由于不少主机游戏玩家此前并没有接触过 MOBA 游戏，所以并不清楚 MOBA 游戏的一些基本流程，比如出城买装、推塔等，这一点在最新的《六杰降世》版本中通过追加了名为“洪叶山庄”的新手教学模式得以一定程度的解决，玩家在这个模式中能够以几个简单的剧情战斗了解到游戏中操作、买装备、推塔以及战斗胜利的基本方式。在此制作人凌总希望通过我们告诉各位玩家，该新手任务完成后能够获得大量报酬，希望玩家体验时务必尝试。

▲新地图“洪叶山庄”是教学向的地图，第一次完成该地图后会获得20000银两，可以直接解锁一个角色。

▲新角色之一秋青鸾，以孔雀为主题设计的女性角色，看似属于辅助型人物，实则攻击暴虐无比，只是缺乏控制和逃脱手段，1V1对线时需要支援。

游戏的新版本还追加了 6 位可用角色，这 6 位角色大多是远程攻击角色，算是弥补了之前人物阵容中远程角色的不足。而在平衡性方面，对大量人物的属性以及技能做了重新调整，甚至于重新设计了“恶僧”这一人物的技能。另外一些小的改动体现在 UI 界面以及锁定、视角等内容上。不过很遗憾，之前为玩家所诟病的游戏帧数低下以及够买装备时蹩脚的操作问题看上去并没有任何改进，带着这些问题以及不少来自编辑部同事们的意见，小编与制作人凌总开始了交流。

制作人Q&A摘要

Q: 目前《九阳神功 先行版》的数据如何?

A：从索尼中国的服务器数据来看，我们的游戏覆盖了国行 PS4 主机 80% 的用户，同时非国行主机群体也有相当一部分玩家下载了我们的游戏。数据本身比较理想，我们也受到了不少来自主机游戏玩家的反馈意见。

Q：不少玩家反映游戏的帧数低下。

A：游戏帧数低下问题是我们一直在潜力改善的问题。游戏采用的是 CE3 引擎，画面十分漂亮并且也允许我们挑战一些类似于场景破坏出现新的战场路线等 MOBA 游戏中并不常见的内容。但是当我们尝试实现把一座塔炸掉这样的物理效果和画面表现时，帧数就下降到了 2、3 帧。为此不仅需要在美术贴图、光影、物理效果之间找到平衡点，同时还需要和 CE3 在德国的团队进行沟通，这里就会消耗掉不少的精力。但是作为产品，我相信在之后的每一个版本的更新都会逐步的对帧数方面进行优化，最终达到令玩家满意的效果。毕竟作为 MOBA 游戏，竞技性需要稳定的画面来支持。

▲目前解决手感问题的主要思路就是通过数字跳现、屏震以及手柄震动等效果实现。

Q：游戏的打击感并不理想。这里有什么解决方案么?

A：首先，打击感来自于角色执行动作后，对手的反应（后倾动作）、硬直、音效以及环境、UI 的表现。这些体验在动作游戏和格斗游戏中表现，但是在 MOBA 游戏中，因为要考虑平衡性问题，无法在攻击后让对方玩家出现硬直这样的情况，否则就有格斗游戏中所谓的“一套连死”。而玩家的意见很多集中于不知道攻击是否命中等情况，这些问题我们将在今后的版本中，通过声效、字体效果、手柄震动等实现，而玩家在攻击 NPC 敌人时，也尽可能出现敌人受创的硬直效果。

Q：装备购买界面的制作思路是 PC 键鼠操作的思路，这一点针对主机版将做怎样的修正?

A：这一也是为玩家所诟病的，新的《六杰降世》可能还来不及做改动，在下一个版本中将会顺应主机游戏玩家的操作需求进行改变。

除此之外，凌总还为我们介绍了不少关于今后版本的新情报。游戏 MOBA 类型的玩法决定了本作并无法如同动作游戏般流畅的操作节奏，但是作为一款登陆主机游戏的 3D 追尾视角 MOBA 游戏，他们将努力在这个领域中创造新的内容。

另外，今后的版本中将追加经脉等内容，允许玩家自定义使用角色的一些属性，比如追加暴击几率 1% 等。不过这些内容并不会在大局上影响游戏的平衡性，同时还将追加内功和轻功等内容。内功的装备允许玩家追加一个独特的天赋技能，比如瞬间传送到指定地点等、而轻功则允许玩家进行跳跃、翻滚等行动，让战斗在垂直的 Y 轴空间上进行扩展，实现诸如空中战斗，跳跃躲避技能等行动。而在补充以上内容后，便是《九阳神功 正式版》的诞生之时。

▶经脉系统将在今后逐渐开放。

DAY2

第二天的活动是玩家交流会，举办地点是位于苏州仓街的蜗牛游戏 140 创意中心。和之前的办公大楼相比，这里俨然是另外一番自然景象，不起眼的小楼隐藏在花木之间，而园内散养着孔雀、鸡鸭以及猫狗等生物。据介绍，这个园区是负责游戏的创意开发、艺术设计等工作室，充满自然气息的风光也让工作组们有一个更好的环境展开创意。

►创意中心的工作氛围与之前的办公大楼完全不同。

《九阳神功》的团队邀请到了不少热心的主机游戏玩家前来这场“吐槽大会”，而玩家们似乎也对本作表现出了极大的热情。在交流会上，激烈的交流和讨论一定是少不了的。而显然有些玩家在 MOBA 游戏上颇有造诣，与同样为 MOBA 游戏爱好者的凌总周旋许久，战斗策略、节奏、平衡性等内容的讨论相信能为游戏的改进提供不少帮助。

◄在座的玩家有不少是MOBA游戏爱好者，同时也有一些是通过本作第一次接触该类型的玩家。

▼对于不少主机游戏玩家而言，或许建立一个能够让玩家成长的社区更加重要。

不过，谈到关于本作运营的问题，或许对于厂商、对于玩家甚至对于媒体都是一个新的课题。相信有不少主机游戏玩家接触 MOBA 的甚少，亦会有人对此避而远之或者嗤之以鼻。那么对于《九阳神功》而言，这款作品就不仅单纯是一款 MOBA 游戏了，它同时还肩负着引领主机游戏玩家进入 MOBA 大门的使命。显然，这就需要本作有完全顺应主机游戏操作的开发思路，比如商店购买的手柄化操作，再比如一键回头、目标随意切换等。同时，是否能建立一个健康的游戏社区也决定着这款游戏是否能在主机上长久的活下去。在这其中，创造一个环境能够让 MOBA 老手愿意带起一个还不会推塔的新手玩家，恐怕远远比游戏在细节上的修补和改进来的更加重要。

对于这款国产游戏，我们表达了充分意愿、也表达了理解。那么，或许再补上那么一点点耐心，相信我们就能够见证大陆主机游戏环境的成长。

本文的视频报道请关注本期 GameHalo 收录的“苏州蜗牛游戏探营实录节目”。

编辑视点 EDITORS'OPINIONS

核心之证

在《血源诅咒》发售了一个星期后，我打开微博，刷出来的第一条微博就是“XXX主播大战雅南三基佬”，于是我默默地关上了微博，因为我可以预料到自己接下来会看到的又是包括BOSS战视频和游戏心得在内的再一次《血源诅咒》大刷屏。

毫无疑问，作为近年难得一见的硬核风格作品，《血源诅咒》要在核心玩家圈子当中流行起来简直尽占天时地利人和，这种盛况甚至是当年《黑暗之魂Ⅱ》发售时都不曾有过。在大众化游戏和轻度休闲作品当道的今天，几乎每一个核心玩家都似乎迫不及待地要玩上两把《血源诅咒》，好证明自己的身分。

按照这个势头看来，《血源诅咒》的销售状况应该也是一片大好才对，而截至本文写下时，本作日本地区的销量根据Media Create网站的统计，首周大约是15万左右，在这个家用机游戏销售普遍乏力的市场上的确算得上销售冠军，而且还有着不错的消化率，意味着游戏不但到了零售商手中，而且还确实地被卖给了玩家。

但是和日本地区超过130万的PS4销量比起来，《血源诅咒》的出货量显得有点偏低，而且这甚至不能怪日本玩家，因为在后期《血源诅咒》已经出现了货源短缺的情况，证明市场的需求是高于供给的。

问题说到底还是出在了厂商身上，无论是索尼还是Fromsoftware似乎都对于本作并不是信心满满，而是在期待之中带着一点忐忑。宣传做到位了，同捆主机这种支持力度十足的销售策略也用上了，甚至还有着之前《黑暗之魂》和《黑暗之魂Ⅱ》的好评如潮作为旁证，但是一到了投入最大的出货阶段，无论是发行商还是开发商都又重新变得保守起来。

那么到底问题出在哪？

从我个人观点看来，让一众玩家引以自傲的所谓核心向难度，恰恰就是本作让人不得不慎重对待的原因。我有幸在这个游戏发售不久后就通过直播和许多读者观众们分享了一下游戏本身的初期流程，严格来说打起来还算顺利，虽然死是免不了的，但熟悉了节奏后第二个BOSS（流程上来说算第一个）加斯科因神父死了一次就打过去了，可以说本作上手友好度比起之前的“《魂》系列”只低不高。

但比起游戏本身，更令我感慨的却是在直播当中观众通过弹幕进行的发言，里面充满了各种“原来这么难，果断退订！”和“吓尿，是人玩的吗？”等评论。而且有个更为客观的事实是，当我们熟悉的网购平台上，有的商家为了发《血源诅咒》的货连生意都做不了的时候，却有好几十万观众宁愿在直播频道里看别人是怎么死，却不愿亲身上阵。那种能够让核心玩家着迷的难度，对于一般玩家来说甚至不是门槛，而是一道间隔开了他们与这款作品接触的高墙。

《血源诅咒》用其品质证明了核心的魅力，然而也倒过来证明了核心本身有限的吸引力，它可以通过各种新媒体平台引来无数讨论、围观和传播，但到头来，和几乎所有新媒体产生的效应一样，都是缺乏价值而且朝生夕死的白噪音，能够为其提供利润的，还是那一小撮核心玩家。而随着年龄的增长和生活的变化，这一群人正变得越来越少。

所以，当我享受完了这一波属于《血源诅咒》的狂欢后，也不禁要抚心自问，这款杰作背后折射出的，其实是复兴？还是只是衰退前那最后的一丝光华？随着这两年移动游戏市场开始逐渐泡沫碎裂，一切很快就会见分晓。

[文：稀饭]

> “那种能够让核心玩家着迷的难度，对于一般玩家来说甚至不是门槛，而是一道间隔开了他们与这款作品接触的高墙。”

何谓“游戏性”

大概对于每个玩家来说，“游戏性”都是一个永恒不变的话题，每次大作发售，玩家之间关于“游戏性”的争论就停不下来。以近期发售的游戏来说，最具代表性的大概就是《血源诅咒》了。包括《血源诅咒》在内，“《魂》系列”的游戏性一直都让玩家称道，虽然上述数作都被“尊称”为硬核向游戏，但其实玩过这些游戏的玩家们都知道，实际上它们都没有大部分玩家想象中那么难。和一些以高难度闻名的动作游戏，例如“《忍者龙剑传》系列”相比，本作对于“手残玩家”已经相当友好了，而出色的关卡和难度设置正正是它们“游戏性”的体现。

“《魂》系列”给玩家带来的乐趣是什么？首先说一说作为系列代名词的“高难度”，和当今大部分游戏不一样，“《魂》系列”的玩家一开始就处于一个相对弱势的状态。和其他游戏主角都自带“主角光环”然后把百万敌人消灭于谈笑之间不同，“《魂》系列”的角色从游戏的一开始就弱不禁风，然而敌人也是一样。这种平等的能力对比才是玩家乐在其中的原因，就像玩扑克牌一样，你拿到什么牌都是几率问题，双方平等，怎么玩好你手上的牌才是最重要的。利用游戏中的一切，观察敌人的行动规律，运用地形，熟悉自身特点，甚至利用游戏中的BUG和设计缺陷（我都开始觉得这是制作组留给部分玩家的后门了），玩家就能把强大的敌人击败甚至玩弄于鼓掌之中，而这带来的巨大成就感不是一般游戏所能给予的。

探索是“《魂》系列”另一个“游戏性”的体现，半沙箱型的地图设定一直是系列的特色。环环相扣的地图满足了玩家探索的乐趣，而《血源诅咒》中圣杯迷宫的加入更是把这种乐趣提升到了一个新的高度，全新的怪物和迷宫鼓励着玩家在主线剧情通关之后依然在游戏中投入大量时间。除了对地图的探索，剧情的探索也是其乐趣的一环。“《魂》系列”的剧情设定一直都是通过道具说明和角色对话来补完，以克苏鲁神话为基础的《血源诅咒》更是把这一传统发扬光大。玩家通过探索地图获得道具和完成事件，并从自己的角度来发掘剧情，从而最终理解整个故事的过程令人印象深刻。这种参与性极高的游戏机制鼓励着玩家不断地征服眼前的一个个难关，即使历尽挫折，依然乐此不疲。

说到“游戏性”，不得不说现在流行的“突突突”游戏。“《使命召唤》系列”大概是这种类型的最佳代言游戏。商业电影化的剧情演出和一本道的流程仿佛和上述笔者所说到“游戏性”无缘，但却能给玩家带来的强大的感官享受。每代都变化不大却乐趣依然满分的网战部分一直能让系列玩家乐在其中，其耐玩程度也是毋容置疑的，而“耐玩度”也正正是“游戏性”的其中一个体现，但对于很多其他玩家来说，这种游戏最让人诟病的也往往是其“游戏性”，就正如很多玩家会被“《魂》系列”的难度设计活活逼走一样，从这个角度来看，所谓客观的“游戏性”，其实也是非常主观的玩家感受而已。

[文：祁门红茶（实习编辑）]

> “利用游戏中的一切，观察敌人的行动规律，运用地形，熟悉自身特点，甚至利用游戏中的BUG和设计缺陷（我都开始觉得这是制作组留给部分玩家的后门了），玩家就能把强大的敌人击败甚至玩弄于鼓掌之中，而这带来的巨大成就感不是一般游戏所能给予的。”

进击最前线

小岛组风波已经开始产生效果，Konami 在纽约证券市场退市，而对于玩家而言恐怕最为痛彻心扉的是《P.T.》项目被取消，我们恐怕无法见到小岛秀夫为我们带来让人“吓出翔”的《寂静岭》了。不过，好的游戏依然会继续出现在我们面前，随着 E3 的来临，相信还会有新的作品让我们刺激一会。

栏目主持：宇宙人、伽蓝　　最新最全的游戏推荐一网打尽

魔女百骑兵 重生

魔女百骑兵 Revival

●简介

《魔女百骑兵》是 2013 年在 PS3 平台发售的动作 RPG，游戏以其黑色幻想风格的世界基调、可爱的角色以及高自由度的系统获得了不少好评。而日本一也煞有其事的为本作《魔女百骑兵 重生》的首秀做了一个神秘倒计时网站（虽然一点也不见得神秘）。本作是 PS3 的强化版，在画面和光影效果上自然要比 PS3 版强了不少，同时本作中将追加前作中粉丝们呼声很高的“沼之魔女梅塔莉卡”。游戏在其他方面与前作相比并没有太大变化。限定版将附送秘藏的设定图集以及初回限定的游戏内武器。

【文：大汉】

- ●机　种：PS4
- ●类　型：动作角色扮演
- ●发行商：日本一
- ●发售日：9 月 25 日

●亮点细数
可爱的日式人设
活泼而又十分残酷的世界观

神威9号

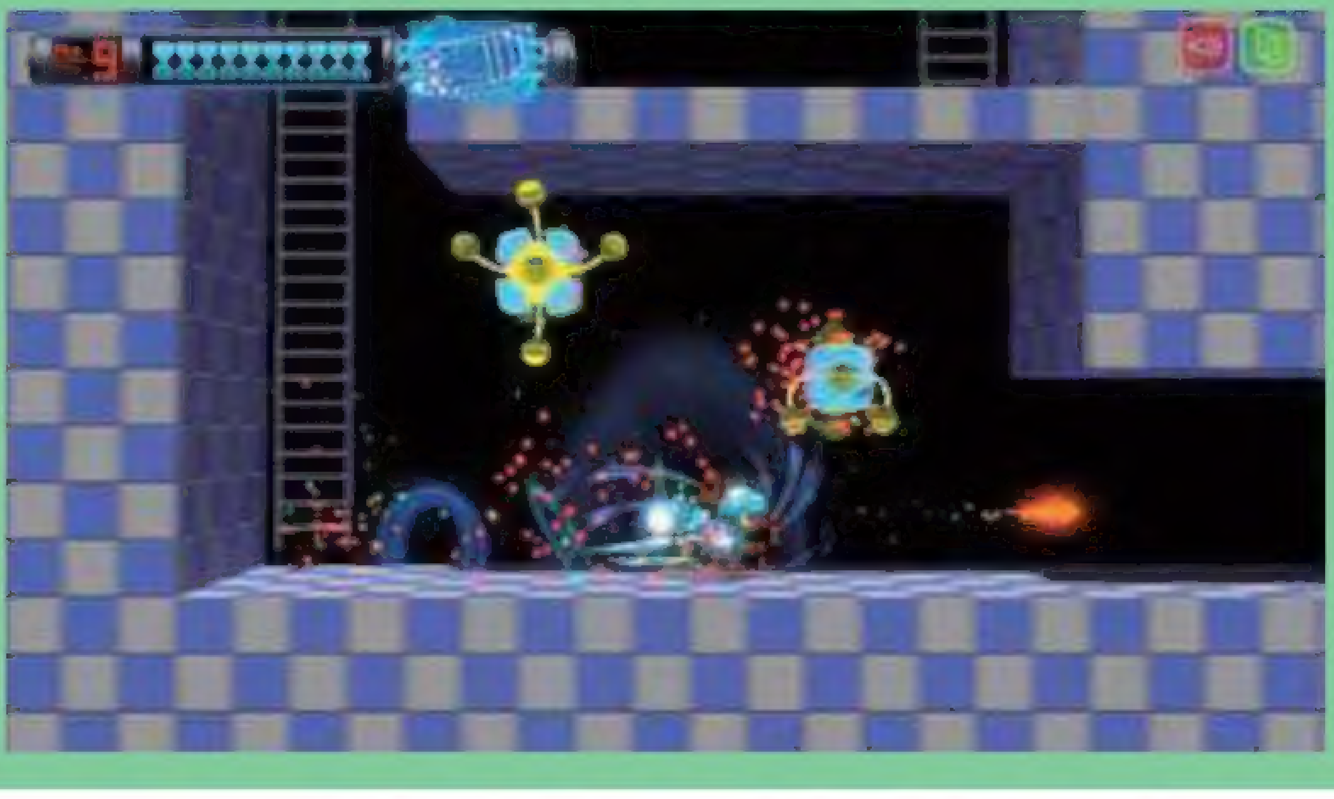
Mighty No.9

●简介

原“洛克人之父”稻船敬二的新作《神威 9 号》终于有了新消息！这款继承了“洛克人精神”的作品在玩法上与洛克人看似很相似，主角能够切换各种能力改变主角性能，从而通过关卡。游戏无论在设计理念还是人物设定上都与洛克人十分相似，看来继承的还不只是“精神”吧。游戏通过众筹集资，目前获得了 380 万美元的资金。同时这也将游戏的发售日得以确定在今年的 9 月 15 日。在这期间还会追加包括日本语在内的数国语言。制作人稻船敬二相信，这款作品一定不会让玩家失望的。　【文：大汉】

- ●机　种：XOne/X360/PS4/PS3/Wii U/PSV/3DS
- ●类　型：动作
- ●发行商：Deep Silver
- ●发售日：9 月 15 日（PSV/3DS 发售时间未定）

●亮点细数
“洛克人精神”续作



怒火橄榄球2

BLOODBOWL2

●简介

本作是以国外著名同名桌游改编，结合美式橄榄球和“《战锤 40000》系列”世界观的一个策略模拟游戏，玩家将在各种势力中挑选自己喜欢的队伍来和对手来一场“公正友好”的橄榄球比赛。“《战锤 40000》系列”世界观的各种势力，诸如人类帝国、欧克兽人、混沌恶魔等都悉数保留，表面上看来是一个美式橄榄球题材游戏的本作骨子里头却是个桌游规则的策略游戏，喜欢“《战锤 40000》系列”和桌游的玩家不妨留意一下本作【文：祁门红茶】

- ●机　种：PS4/XOne
- ●类　型：策略模拟
- ●发行商：Focus Home Interactive
- ●发售日：未定

●亮点细数

由战场搬到球场的大混战

策略性满载的比赛

前线短讯息

01《最终幻想 X V》将在 5 月中旬迎来 2.0 更新，在平衡性以及战斗动作上调整和追加部分内容，同时可能会有新的支线任务等。

02《信长之野望 创造 with 威力加强版》将在 PSV 平台登录，不仅支持与 PS3/PS4 的存档互通，还能够使用触摸屏进行摄影。预计 5 月 28 日发售。

霸王 邪恶小队

Overlord Fellowship of Evil

●简介

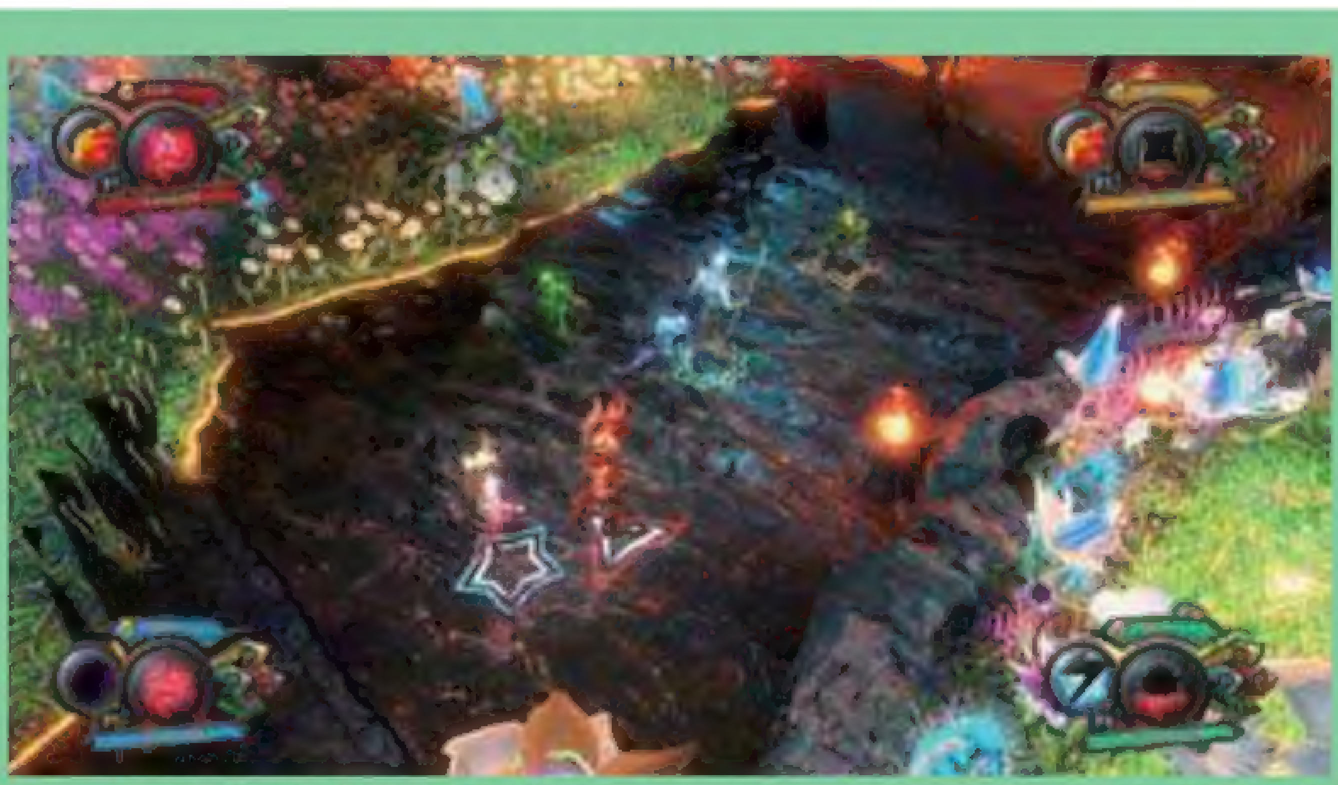
作为“《霸王》系列”最新作，本作出人意料地从一个角色扮演游戏变成了动作角色扮演游戏。这代的霸王不再是孤军奋战，取而代之的是他将会和三个邪恶小伙伴一起并肩作战，为了让世界重新回到混沌与邪恶的怀抱而展开冒险。本作采用俯视角，并支持在线或者本地四人合作，系列特色诸如黑色幽默和小鬼军团也都会悉数保留。各位玩家还在等什么？邪恶，混沌的明天在等着我们！【文：祁门红茶】

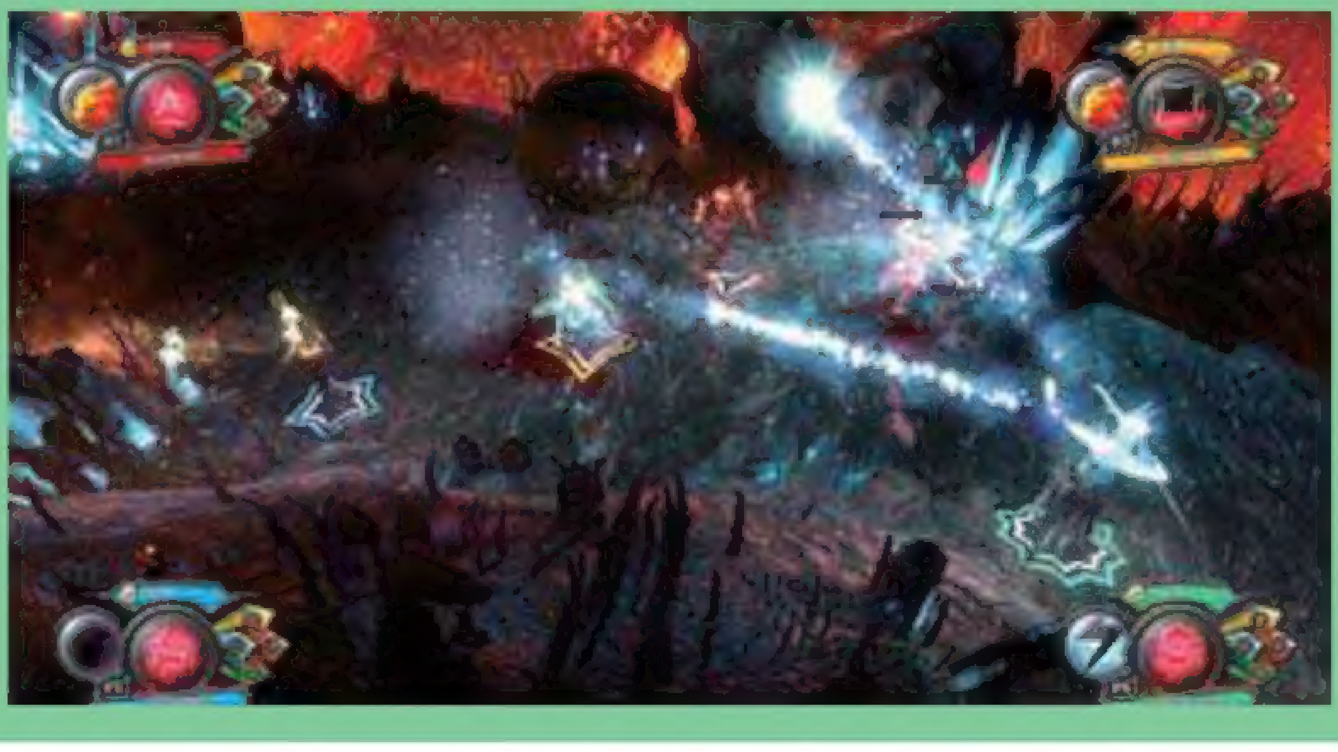
- ●机　种：PS4/XOne
- ●类　型：动作角色扮演
- ●发行商：Codemasters
- ●发售日：未定

●亮点细数

黑色幽默的游戏风格

和小伙伴一起为邪恶而战





新闻资讯 NEWS & CONTENTS

进击最前线

游戏情报站

GAME NEWS STATION

- NEWS
- EDITORS'OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW
- EDITORS DISCUSSION

本期大事记

DIGEST

04.26 《使命召唤 黑色行动Ⅲ》首个实机预告片发布。

04.26 Niconico 超会议开幕。

04.27 Konami 宣布《Silent Hills》新作项目取消。

新闻短波

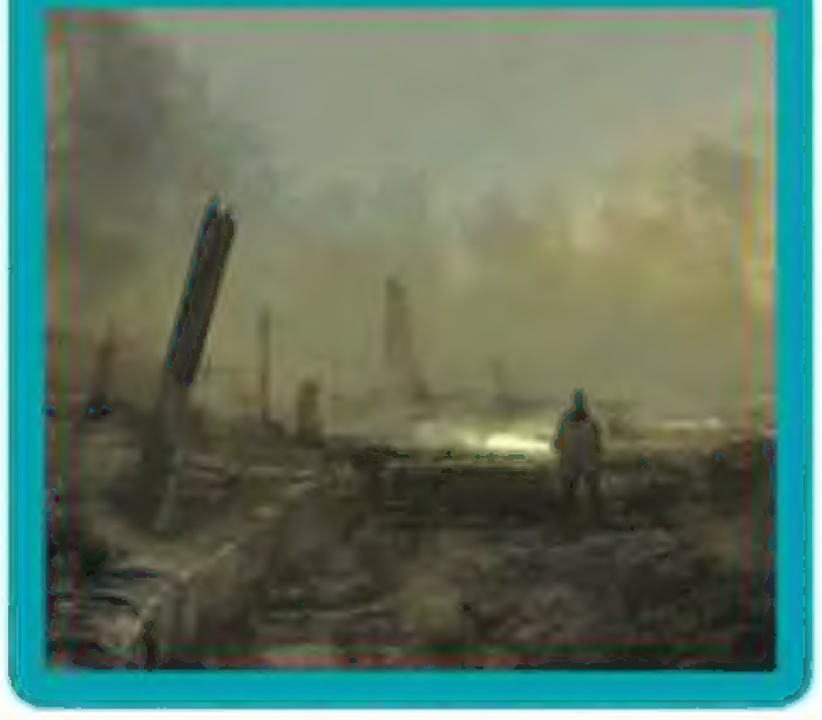
INFO

2015年中国游戏收益位居亚洲第二位

统计组织 SuperData 日前发表了一份新报告，报告内容包括 2015 年内有所亚洲地区电子游戏的收益情况。亚洲地区在 2015 年整年带来的游戏收益预计达到 1960 亿美元，预计日本将贡献其中的 88.2 亿美元，占据整个市场的 45%。值得一提的是，中国排在了第二位，其总收益为 75 亿美元左右，占据整个市场的 38%。

心灵杀手续作?

外国网站 Polygon 近日采访了 Remedy 制作组，制作组在谈论到《心灵杀手》续作的时候，曝光了一些其续作的原画，当然，其新作的续作开发暂时还没开始。



TOPIC 《寂静岭》新作取消 系列将何去何从

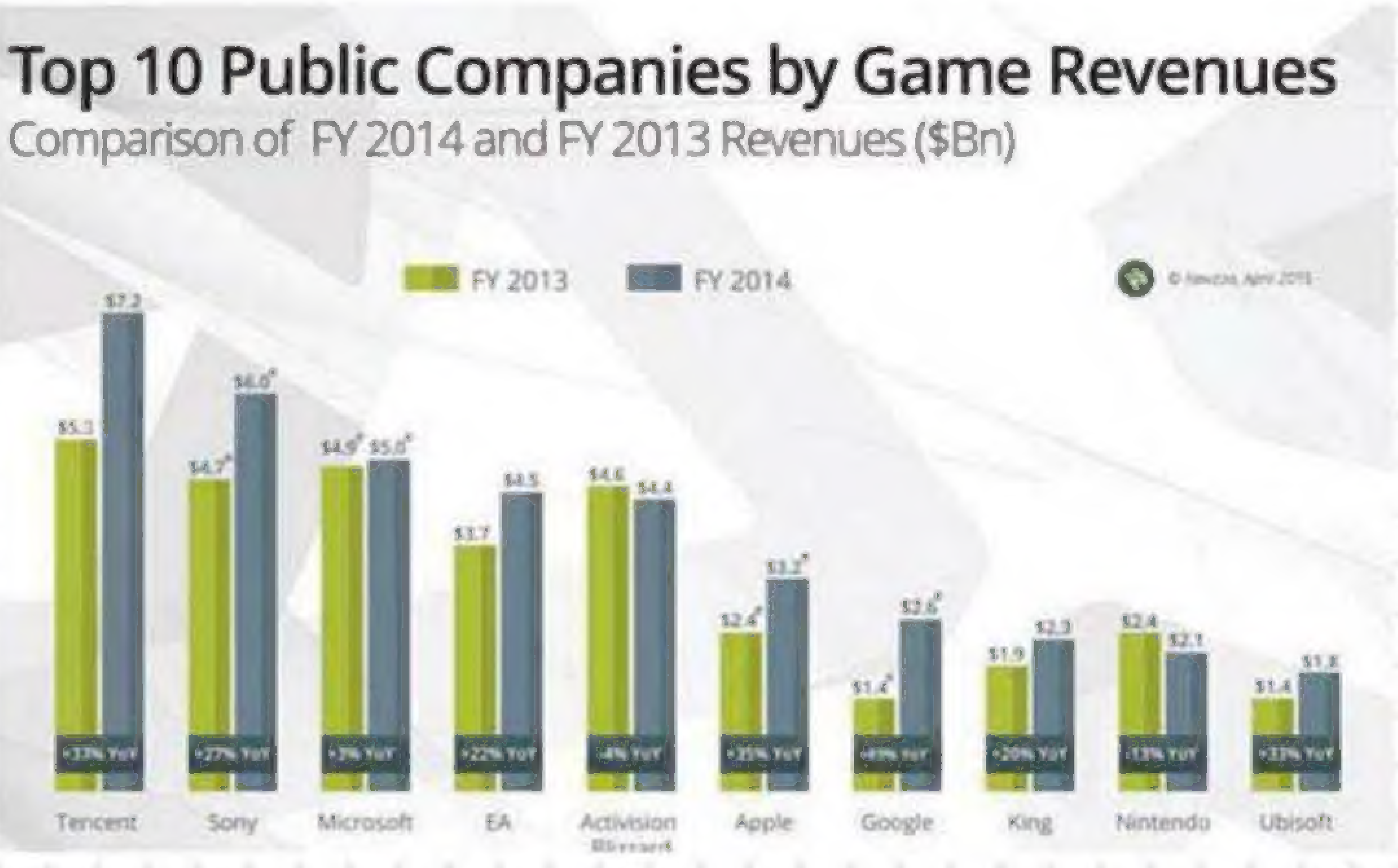
之前 Konami 曾在 PSN 上免费发布了“《寂静岭》系列新作试玩版《P.T.》。其出色的氛围营造以及游戏创意，加上小岛工作室和著名导演吉尔摩·德尔·托罗以及“弩哥”诺曼·李杜斯联手的强大制作阵容，让恐怖游戏爱好者开始对该系列的重生产生期待。然而于 4 月 26 日，Konami 却突然公布《P.T.》将会在 4 月 29 日从PSN上下架。结合之前的小岛秀夫离职风波，让玩家不禁开始担忧本作的未来。

果不其然，4 月 27 日，Konami 宣布《Silent Hills》新作项目取消，这消息着实让各位玩家都感到相当惋惜。“《寂静岭》系列”曾经作为顶尖恐怖游戏的代表品牌之一，但最近几年本系列却渐渐“泯然众人矣”，本以为能一仗翻身却落得如此下场。但是 Konami 官方同时也表示，“《寂静岭》系列”不会终结，他们还将继续开发该系列的游戏。

虽然系列依然存在，但是可以确认的是由小岛组操刀的那个让人耳目一新的《寂静岭》已死。这个光是凭借着“试玩预告”就把不少人吓哭的游戏本有希望可以与玩家见面，最终却成为泡影。而随着导演吉尔摩·德尔·托罗宣布退出和“弩哥”的合同到期，本作也正式与玩家告别。但对于大部分玩过《P.T.》的玩家来说，那段无限回廊、婴儿的哭声和诡异的女鬼将会成为一段不可磨灭的回忆。

EVENT Newzoo发布2014年游戏公司收入TOP25

近日，Newzoo 发布了 2014 年全球游戏公司收入榜 Top25，这份榜单中的公司占据了上年 836 亿美元游戏市场总规模的 65%（541 亿美元）。2014 年，微软和索尼仍旧保持这不错的收入，在日元兑美元的冲击下，日系厂商收入结算普遍受到冲击。而整体不景气的任天堂跌落至榜单第九位。同时，随着手游业的发展，部分知名手游工作室的收入也极为可观，而腾讯公司则以巨大的优势占据了榜单首位。



TOPIC 索尼本月不“破产” 初步财报超出预期

4月22日，随着索尼公布的初步财报，截止至2015年3月31日的财年内实现营业利润680亿日元(约合5.69亿美元)，远高于分析师503亿日元的平均预期。这一数字也超出了上财年265亿日元的营业利润和索尼预计的200亿日元营收。鉴于索尼展示出市场期待已久的复苏迹象及其出色的财年收益，索尼的股价今年已累计上涨逾30%，3827.50日元的股价也达到了自08年以来的新高。

事实证明平井一夫上任来推行的“一个索尼”整合战略收效甚微，而伴随着索尼首席财务官吉田宪一郎的加盟，两人对索尼的整改不再纠结于规模和市场份额，更为务实的追求利润成为了索尼最为重要的经营目标。在索尼对外转让个人电脑业务，抛售在美国和日本东京的房地产回笼资金并剥离资产的同时，还通过实施裁员和提前退休，降低运营成本。新的整改思路下，更具自主权和灵活性的各大业务部门正在调整方向力求公司营收得到进一步提升。

GAME 续作有望跨平台《心灵杀手》复刻登陆XOne?

日前，Remedy首席创意官Sam Lake接受采访时称正在与微软讨论《心灵杀手》登陆XOne平台的可能性。同时，Remedy在2010年曾公布过《心灵杀手2》的原始开发概念视频，但之后制作组却一直忙于微软独占大作《量子破碎》的开发而并未公布更多内容。公司员工表示结束现在的工作后，希望能继续投入到《心灵杀手》的续作开发中。Sam Lake表示出于商业性的考虑如果微软不参与游戏投资，不排除《心灵杀手》续作跨平台的可能。

GAME Telltale Games将为漫威开发游戏新作

近日，以擅长开发互动电影式游戏而闻名的制作组Telltale Games在出席旧金山的一个活动时宣布，他们正在为漫威制作一个全新游戏系列，预计于2017年期间发售。而对于此次合作，漫威方面则表示与Telltale Games的业务将会是漫威进军游戏界的重要一步。

Telltale Games的主要游戏系列包括“《凡尘之狼》系列”、《边境之地传说》、“《行尸走肉》系列”、“《权力的游戏》系列”，而漫威则是和DC齐名的两大美国超级英雄漫画公司，旗下拥有包括近期在大小荧幕上活跃的《复仇者联盟》和《美国队长》等在内的众多知名品牌。结合Telltale Games的故事表现能力和漫威数量众多且高人气的角色，这个组合无疑让人期待。

新闻短波
INFO

Konami从纽约证券交易所退市

Konami于4月28日的一份新闻稿中宣布，公司已经主动从纽约证券交易所的股票市场主动退市，并已于四月二十四日生效。新闻稿中声称，公司已终止其报告义务，但其在东京证券交易所和伦敦证券交易所的上市位置依然保留。业内人士表示其主动退市很可能是为了规避被强行退市。

全民格斗时代? Capcom注册新商标

Eventhubs.com称美国商标评审局近日列出了一项名为“Capcom Fighters Network”的商标申请，从名称推测其有可能是Capcom旗下格斗游戏的社交页面，内容包含了玩家数据、截图上传、链接和视频回放的分享，或者是玩家排行、组建小型联赛等等，极有可能是《街头霸王》新作”的新要素的其中一部分。

《妖怪手表》新世纪的Pokemon?

Level-5打造的《妖怪手表》是去年日本最流行的游戏 可能成为下一个《口袋妖怪》

任天堂旗下的平台即将出现一个与《口袋妖怪》同等级的怪物级IP，但这次它的真正创造者并非任天堂，而是Level-5。几年后，这家深耕于日本市场的开发商，可能会成为下一个Pokemon Company。

任天堂日前宣布将在欧洲和美国发行《妖怪手表》，消息发布后，各界分析家普遍认为任天堂将会把该系列打造成下一个《口袋妖怪》。任天堂的下一步也许是收购Level-5，使《妖怪手表》成为自己的IP。

业界有这么一个论调，是因为去年日本最流行的掌机游戏并非来自任天堂第一方，而是Level-5的《妖怪手表》，它的销量已经超过600万套。而且《妖怪手表》从产品特性到发展轨迹，都与《口袋妖怪》十分相似。

与上世纪末的《口袋妖怪》一样，《妖怪手表》的崛起离不开一本以中小学生为主要读者群的漫画杂志——《CoroCoro Comic》。2012年末，该杂志刊载了《妖怪手表》的漫画版。这是Level-5跨媒体计划的一个重要环节。在策划《妖怪手表》这个新IP时，就已准备好通过漫画版打头阵，积累一定的读者群之后再推出游戏版。2013年7月，《妖怪手表》登陆3DS，果然获得了销售佳绩。

真正的起爆点是在次年1月。随着故事新篇章的开启，动画版随之播出，《妖怪手表》开始从一个小范围内流行的新作变成一个全新的现象级作品。游戏版销量开始复苏。按照日本游戏市场的常态，一款游戏发售一个月之后就基本卖不动了，而《妖怪手表》在发售半年之后竟然直接窜到了销量榜首，并长期稳定在销量榜前三的位置。这一切与当年的《口袋妖怪》如出一辙——1996年《口袋妖怪》在GB上发售后只能说是获得了小范围的成功，进入1997年之后，随着与《CoroCoro Comic》的合作，以及4月份动画版的播出，《口袋妖怪》开始逐步爬升，最后长期稳定在畅

▲街机版的《妖怪手表》已成为最受儿童喜爱的街机游戏。

销榜前列。1997年销量最高的游戏并非当时风头最劲的《最终幻想》，而是《口袋妖怪》，此后连续两年的全日本最畅销游戏都是"《口袋妖怪》系列"。

尽管《妖怪手表》一代仍然稳居销量榜第三名，Level-5还是继续发力，在2014年7月推出了《妖怪手表2 元祖/本家》。这一年12月还推出了第三个版本——《真打》。首发时推出收录有不同怪物的两个版本，相隔一段时间后再推出一个高级版——这种销售手段与《口袋妖怪》也是完全一致。仅在2014年，这三个版本加上一代总计销售了600万套，其中《妖怪手表2 元祖/本家》销量超过300万套，超过了《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》(246万套)。按照日本游戏市场的一贯标准，超过300万套的销量足以被定义为国民级游戏。

> 按照日本游戏市场的常态，一款游戏发售一个月之后就基本卖不动了，而《妖怪手表》在发售半年之后竟然直接窜到了销量榜首，并长期稳定在销量榜前三的位置。

《妖怪手表》的社会现象正在持续发酵中，意味着今后游戏版的销量也将继续提高。去年底电影《妖怪手表剧场版 诞生的秘密喵》上映，首周末观影人次达到148万，票房收入16亿2889万3000日元，超越了吉卜力的《哈尔的移动城堡》在2004年创下长达十年之久的14.8亿日元开画记录，一举刷新日本影史首周末票房最高记录。该片上映16天后票房突破50亿日元，最终票房超过70亿日元，成为日本影史上罕见的非吉卜力怪物级动画电影，更是轻松超越了《口袋妖怪》的电影版。

日本《FAMI通》杂志的市场分析师Ricky Tanimoto认为，《妖怪手表》成为日本的社会现象主要有两个原因，首先是采取了跨界经

营的方式，与电视台、玩具公司和广告公司进行了全面合作。另一个原因是作品本身在游戏、动画和玩具之间有深度的关联，能够诱使中小学生关注相关作品。

“收集、育成、交换”是任天堂总结出来的中小学生游戏成功三要素，《妖怪手表》将这三大特点应用的淋漓尽致，并通过实体玩具手表，进一步引爆了中小学生的收集热情。

每一年，日本都会突然流行一种新玩具，家长们经常需要早起到玩具店排长队购买。今年获得此待遇的玩具就是《妖怪手表》。由于人气超高，其玩具已经数度脱销，与该手表配套的怪物勋章更加难买。显然Level-5正在通过饥饿营销吊用户的胃口。

由Level-5发行已有如此威力，在欧美由实力更强的任天堂发行，《妖怪手表》是否有可能超越《口袋妖怪》？

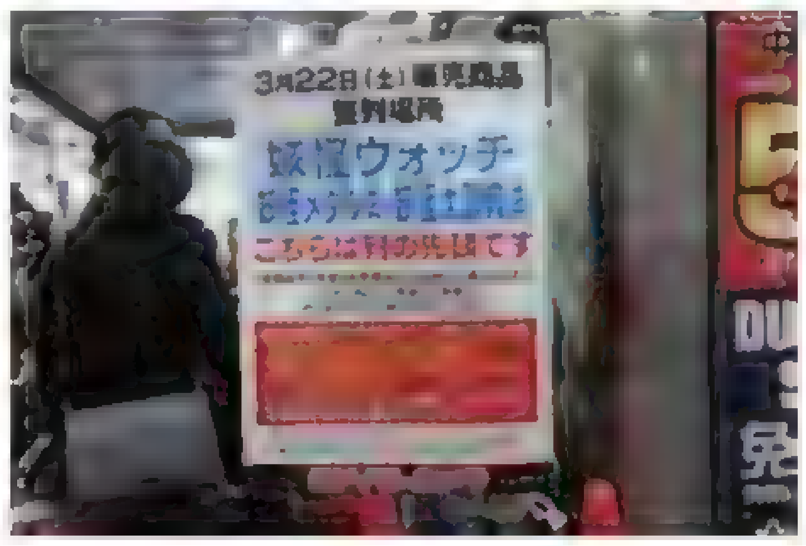
与没有明显文化特征的《口袋妖怪》相比，《妖怪手表》有较为明显的日式文化烙印。游戏中的很多妖怪都是来自日本民间传说，一些故事细节乃至角色名称都是取材自日本家喻户晓的民间故事，如果缺乏相关的知识，很多内容就失去了味道。更重要的是，这种面向低龄玩家的游戏，在怪物设计方面必须要对少年儿童有足够的吸引力。而《妖怪手表》的妖怪设计有太多的日本文化元素，包括对许多民间传说的妖怪进行卡通化。而这一切恐怕难以与欧美少儿产生共鸣。

众所周知，美国人对外来文化的接受度极低，为亚洲本土制作的、文化色彩浓厚的作品，很难在美国打开市场。在日本经济的鼎盛时期，日本的游戏与动画大举侵略美国，但真正在美国流行起来的，都是没有明显文化特征的作品，从《龙珠》到《马里奥兄弟》，再到《塞尔达传说》、《最终幻想Ⅶ》……美国人能够接受的是完全架空的世界，而日本本土色彩浓厚的作品，能在美国流行起来的极少。这就是任天堂大部分游戏并没有明显日本文化色彩的重要原因。

《妖怪手表》想要在欧美成功，可能需要参照《口袋妖怪》进行更

▲妖怪手表新玩具发售时的派对规模十分恐怖，比新主机首发还要夸张。

▲在日本妖怪手表的玩具无处不在。



▲YODOBASHI CAMERA的妖怪勋章第二批到货，当日早上店门外有120多人排队。

深度的改造，在怪物设计、世界观等方面弱化日本文化元素。这也是Level-5选择将发行权交给任天堂的原因——在日本没有第二家公司比任天堂更清楚如何打开欧美低龄市场。而任天堂也非常需要一个能够接替《口袋妖怪》的新产品，所以这次合作可以说是双方互相需要。其实在气质上，Level-5与任天堂一直有许多相似之处，如果任天堂将Level-5收购，可能对双方都有好处。任天堂可以弥补近年来新IP的不足，而Level-5可以通过任天堂将其作品的国际影响力进一步放大。如果《妖怪手表》在海外取得成功，现金储备在全日本排名第三的任天堂，也许应该认真考虑进行一次收购行动了。

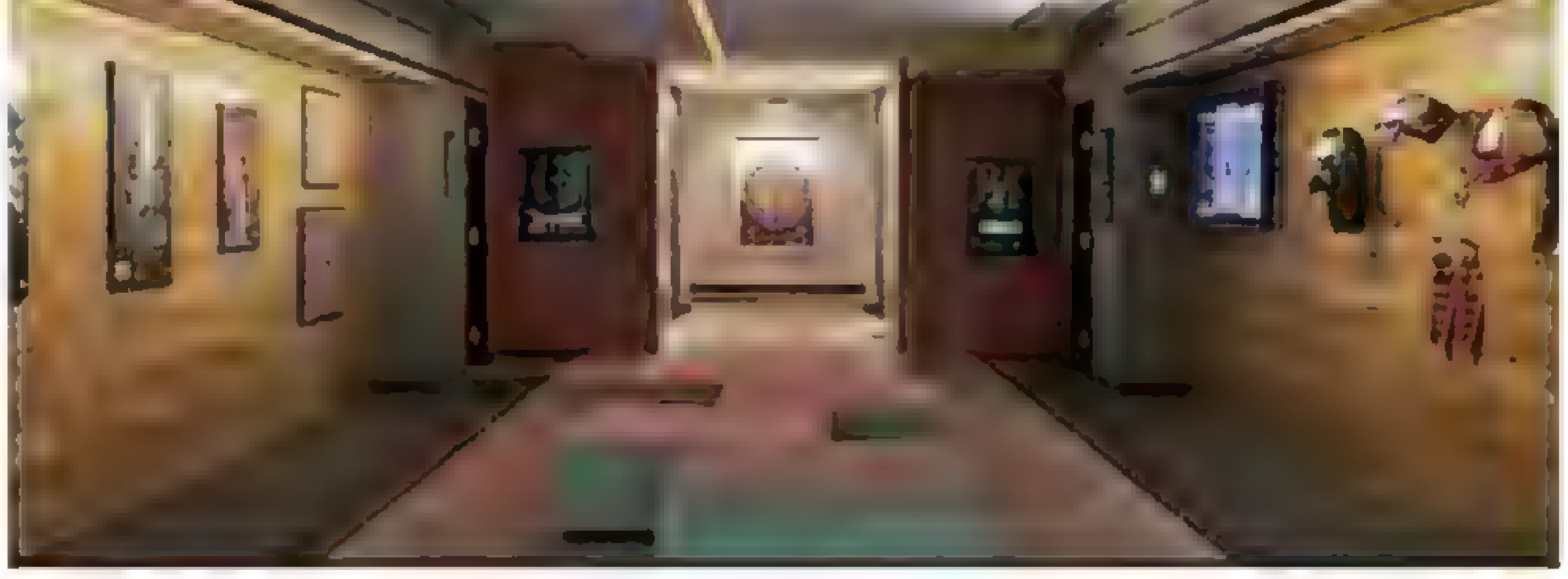
20年经典再生 《致命格斗X》工作室探班

《致命格斗》系列"诞生至今已有20多年 不少开发人员从初代一直陪伴它直到如今

从外观上看，芝加哥的NetherRealm工作室没有什么明显的特色，它看起来像个诊所，或者呼叫中心，或者仓库。实际上在成为《致命格斗》开发商的办公室之前，这座低矮的白色写字楼曾是一家银行。

NetherRealm的音效组特别喜欢这座建筑。原来，在写字楼的后方，曾是银行的金库，而且还是一个很大的金库，是可以直接把大货车开进去的那种。而这样一个金库就是录音棚的最佳选择，因为有着最好的隔音环境。NetherRealm就在那里制作了各种夸张、狂暴而又恶心的死亡音效。

20多年来，“《致命格斗》系列”最为人熟知的就是它的致命终结技，其血腥残暴程度可谓令人发指——以至于简直可说是充满想象力。当玩家最初见到这些场面时，无法不为之感到震惊。但是玩家们经过几十年暴力游戏的洗礼之后，这些场面对他们的震撼力已大不如前。于是开发团队想方设法地在新作中将这种震撼提高到新的境界——《致命格斗X》会是该系列有史以来最血腥的一作。



▲NetherRealm的工作室内部。

在有些玩家看来，《致命格斗》的血腥显得有些过时，令人回想起游戏产业无畏无惧的年轻时代。如今《致命格斗》已不再是媒体和政界批判的焦点，NetherRealm面临的真正挑战是如何迎合两个主要人群，一个是相对小众的核心格斗游戏玩家，他们是玩着《致命格斗》长大的。还有一个是怀念过去在街机厅里猛塞硬币的怀旧型玩家。二者都是有几十年游戏经验的老玩家，所以NetherRealm要为他们

找回当年的感觉，同时又配得上当今的最新技术。

这其实意味着一切都要从头开始。

在 NetherRealm 录音棚的深处，远离嘈杂的游戏测试团队，以及时不时传出吼叫声的动作捕捉室，有一个不起眼的小房间。乍一看，这好像是个杂物间，里面经常堆放着皮擫子、靴子、毯子等杂物，甚至还有一些青菜。据制作人 Shawn Himmerick 说，青菜其实也是一个录音道具，用于模拟那种清脆而又略带粘稠的折断骨头的声音。

“以前这后面还有个沙袋，现在他们击打其他东西来替代了。”Himmerick 说。

《致命格斗 X》是系列作首次登陆次世代主机，在声音和画面上都要有一次明显的进化。本作的主策划 John Edward 说，在画面和技术上，系列标志性的血腥系统都有很大的再挖掘空间。“我们几乎可以在身体的任何一个部位打出一个洞，我们的技术能实现许多疯狂的效果，都是之前不可能做到的。”

看看本作新增的酷炫效果吧：慢镜头展示如何把对手的蛋捏碎，或者用激光把对手的头融出一个洞，其他诸如斩首、掏内脏、肢解之类就更不在话下了。Edwards 说，这些终结技的原则并非要真实，而是要夸张，让玩家看了觉得恶心，然后感到荒谬。

《致命格斗 X》还增加了多个系统，比如用多种方式调整角色能力。在 2004 年的《致命格斗 欺骗》中就有过一些尝试，只不过当时显得还太粗糙。本作的各角色都至少有三个版本，虽然不同版本的大部分动作是一样的，但都有一些独特的技能。比如经典角色“蝎子”，本作中增加了一个“忍术”版，将会挥舞双剑，具备中程攻击能力。他还有一个“地狱火”版本，添加了远程投射火球的能力。最后是“炼狱”版本，能够召唤出“恶魔爪牙”与之并肩战斗。

不同的玩家有不同的打法，某些玩家只能接受某种角色的技能类型，其他类型的角色就用不好。而多版本角色系统的引入，让不同打法的玩家都可以尝试各种角色。因此这成为本作的一个重要核心系统。

NetherRealm 有很多老员工，他们为《致命格斗》系列已经服务了几十年。Edwards 说：“每隔一段时间，我们的内部邮箱就会来一次邮件大爆炸，都是各种‘祝贺 XXX 工作 25 周年’。这真的很夸张，没有多少人能陪伴一个系列走过那么长的时间，占据自己的整个职业生涯。”

“能够一直有这样的经验作为基础是超级有帮助的。与此同时我们也在不停的吸纳新的血液，比如我自己还有其他很多人都不是一开始就做《致命格斗》的，我们有很好的组合。”Midway 时代留下的老员工，与新的后来者们一起，将为玩家带来一个熟悉而又新鲜的《致命格斗》。

> 《致命格斗 X》是系列作首次登陆次世代主机，在声音和画面上都要有一次明显的进化。本作的主策划 John Edward 说，在画面和技术上，系列标志性的血腥系统都有很大的再挖掘空间。“我们几乎可以在身体的任何一个部位打出一个洞，我们的技术能实现许多疯狂的效果，都是之前不可能做到的。”

▲《致命格斗 X》在整体画面表现水平上超出了前作不少。

SCE第一方缘何风光不再？

SCE旗下大批工作室遭遇裁员和高层出走 多款大作前景未明

SCE 近日宣布《未知海域 4 贼途末路》将无法赶上 2015 年末商战，这意味着对于动作探险类游戏的玩家来说，XOne 的《古墓丽影 崛起》将会是今年末惟一的选择，也难免会有一些《未知海域》的玩家为此购买 XOne 解馋。不仅如此，今年末 XOne 还有《光环 5》这个超级王牌，而 PS4 目前仍未拿出具有足够分量的大作。事实上，虽然过去一年半 PS4 一直高歌猛进，销量保持在 XOne 的两倍左右，但 SCE 的表现实在不尽人意。PS3 时代，SCE 旗下的多个工作室争奇斗艳，为玩家带来大批高质量独占大作，成为 PS3 后来居上的重要原因。但是，进入 PS4 时代之后，这些工作室似乎同时陷入了困境……

裁员风暴

除了《血源诅咒》这款代理发行的游戏之外，SCE 过去一年半发行的第一方 PS4 新作无一成功，销量上惟一令人满意的只有《最后生还者》这款高清复刻游戏。《杀戮地带 暗影坠落》通过初期的主机同捆政策销售了 200 多万套，《无名英雄 再来者》销量也超过 200 万，但是如果除去同捆版的销量，考虑到次世代游戏高昂的成本，这两款重点大作是否能弥补开发成本还是一个疑问。《杀戮地带 暗影坠落》发售后不久，SCE 就对 Guerrilla Games 进行了裁员，这也在一定程度上说明了一些问题。

至于口碑与销量均告失败的《驾驶俱乐部》和《教团 1886》，几乎可以肯定是赔本之作。《驾驶俱乐部》发售后不久，其开发团队 Evolution 工作室就大幅裁员 55 人，几乎是该工作室员工的一半。Evolution 在 PS3 时代是 SCE 最器重的工作室之一，《机车风暴》在 PS3 早期的表现令人刮目相看。而这款《驾驶俱乐部》更被定位为《GT 赛车》的替补者，SCE 与玩家都对之报以厚

望，然而其实际销量只有一百多万套。SCE 表示今后 Evolution 将逐步淡化游戏开发职能，转为以游戏运营为主。一个以研发为主的工作室，只留下一个运营团队，实际上相当于被解散。

《教团 1886》是今年春季 SCE 的重点大作，从开发到营销的预算都不可谓不大，但是其游戏品质却非常令人失望，《福布斯》杂志称本作可能是今年最令人失望的游戏之一。本作开发商 Ready at Dawn 并非 SCE 旗下开发商，实际上该公司去年已经进行了一轮裁员，此次全力打造的《教团 1886》惨遭滑铁卢，其未来命运令人担忧。

至于玩家最关心的圣莫妮卡工作室和顽皮狗，在 PS4 发售后不久，这两个主力工作室就相继出现大动荡。圣莫妮卡工作室在去年 2 月进行了一次大裁员，某正在开发的游戏项目被取消。《战神》的 PS4 新作至今没有任何消息，项目进展可能遇上了重大的阻碍。顽皮狗则是多名核心成员离职，从创意总监到主策划、主美、主音效师、场景架构师等相继离去，显然是内部出现了重大变动。《未知海域 4 贼途末路》的延期可能与这些内部变动有关……

实际上在去年 2 月份，SCE 旗下至少有 5 家工作室进行了大裁员，或者出现高层动荡。圣莫妮卡工作室裁员 60 人，原因据传是《战神 超凡》的销量不佳。而被取消的游戏，据说是已经开发多时，题材是“太空游戏”，由人气美剧《太空堡垒 卡拉狄加》的编剧主导制作。此外圣莫妮卡工作室的高层也在持续动荡，《战神 Ⅲ》制作人 Stig Asmussen 离职后，从 CAPCOM 高薪挖过来的 Seth Killian 也匆匆离去。

深层原因

在 PS3 时代，SCE 全球工作室（SCEWWS）是高清阵营中公认的最强原创游戏供应商，开发了大量叫好又叫座的 3A 大作，更有数不清的创新独立游戏在 PSN 上绽放。这一切让玩家逐步改变了对 PS3 的印象，使其在后期吸引了大批 X360 和 Wii 的用户。但是这繁荣的景象并没有持续太久。2012 年，SCEWWS 隐藏的问题开始陆续爆发。这一年，SCEWWS 关掉了三家大工作室：1 月份关掉了《强力追击》的工作室 BigBig，3 月份关掉了《海豹突击队》、《MAG》的工作室 Zipper Interactive、8 月份关掉了《反重力赛车》的利物浦工作室。有趣的是，这些工作室都是在新主机发售后被关闭，2012 年是 PSV，而现在是 PS4。

PS3 曾被评为“史上最难开发的游戏平台”，SCEWWS 克服万难，在这个高难度的平台上创造了 SCE 历史上最强大的游戏阵容。而如今 PS4 的游戏开发难度据称比 PC 大不了多少，大部分开发者都能轻松上手，为何 SCEWWS 反而出现了各种不适应？

PS4 第一方游戏开发进度放缓的原因可能有两个：第一，SCEWWS 总裁吉田修平抽调了大批精英开发“墨菲斯计划”的相关游戏。吉田修平本人曾多次公开表示为开发 VR 游戏投入了大量人力物力，去年下半年开始，吉田修平每次公开露面的宣传重点都是“墨菲斯计划”。第二，PS4 销量遥遥领先，第三方热情高昂，第三方游戏的供应已有保障，所以 SCE 第一方可以稍微放慢脚步。在电视游戏产业，第一方与第三方之间一直存在微妙的竞争关系。很多时候都是第一方强则第三方弱，第三方强则第一方弱。任天堂的第一方游戏太强，以至于第三方很难生存。所以索尼进入游戏业后，一直避免在主要游戏类型上与第三方竞争，PS 时代 SCE 开发了大量全新类型的游戏，一则是为了创新，二则是减少与第三方的竞争，维持良好的合作关系。在 PS2 时代，索尼雄霸天下，SCE 第一方反而乏善可陈，任凭第三方百家齐鸣。到了 PS3，第三方纷纷叛逃，SCEWWS 肩负振兴硬件的重任，巨大的压力之下迸发了最强的创造力。而现在，PS4 王者归来，SCE 也就不那么需要用自己的游戏来救场了。

▲吉田修平目前主要专注于墨菲斯计划。

从游戏开发成本的角度考虑，育碧、Rockstar 等公司高层都曾表示，次世代游戏的开发成本普遍在上一代的两倍以上。当前 3A 大作的开发成本一般都达到五六千万美元以上，加上广告营销，一般都要 8000 万美元起跳。这意味着游戏销量至少要达到 300 万套以上才能保本。虽然这些数据只是捕风捉影，但可以肯定的是，游戏开发成本在不断提高，单个平台的销量越来越难以支撑 3A 大作的高昂成本。虽然 PS4 销量一片大好，但软件销量并没有比 PS3 时代更高，也就是说游戏的利润率在不断下降，亏损的游戏会亏得更多。如果按照项目的盈利性对开发者们进行奖励，那么 SCEWWS 的开发者们奖金会越来越少，于是主力人员的流失也就不难理解了。

受到手游的影响，游戏机的市场规模很难进一步增长，而游戏开发成本的不断增加却是不可改变的趋势。惟一的解决之道只能是减少游戏数量，将资源更加集中到少数游戏身上。PS3 时代，SCEWWS 的所谓 3A 大作，销量一般在 200 到 700 万套之间，对于 PS4，这个销量区间将难以支撑高昂的成本。SCE 只能减少游戏数量，打造出几个千万级销量的大作。只有销量达到千万级，才能轻松消化近亿美元的成本。此外还要探索新的盈利模式，在游戏发售后还要像网游一样能产生源源不绝的收入，而不是指望在游戏发售后一个月内完成 90% 以上的销售额。

无论如何，3A 大作数量的减少是大势所趋。PS3 时代 SCE 那些充满艺术气息的游戏将变得更加罕见，只有适合大众口味的游戏，才有实现千万级销量的可能。游戏将会像好莱坞大片一样，走向“爆米花”的年代。

> 在电视游戏产业，第一方与第三方之间一直存在微妙的竞争关系。很多时候都是第一方强则第三方弱，第三方强则第一方弱。

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼

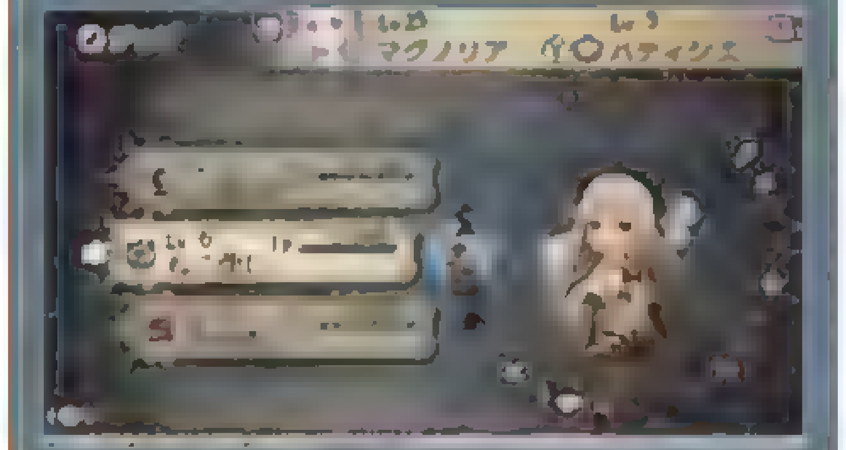
COS角色：阿妮艾斯
出自《二度勇气 最终境界》
Coser：八重樱

二度勇气 最终境界
BRAVELY SECOND END LAYER

3DS

热血推荐 24

[游戏简介]《勇气原点》的续作，故事发生在前作两年之后，荣登上水晶正教法王的阿妮艾斯新遭到了绑架，为拯救法王，年少的正教骑士团领袖尤和同伴们一起在辽阔的卢森达克大陆上展开冒险。新角色除了尤之外，还有来自月面的魔王猎人玛格诺莉亚，前作的迪兹和伊迪亚也会参战。



游戏系统基本延续了前作完整版的设定，并且加入了连锁战斗的要素，通过设定好技能指令后，配合加速模式，赋予了RPG神速战斗的快感体验。加入了魔女、猫使、占星术师等全新职业，想要吃透全部职业至少要上百小时。但游戏剧本相比前作要显得浮躁很多，另外音乐水平大幅下降。

不过不失的一作，系统与画面风格与前作差别并不大。游戏系统改良自前作完全版，独特的战斗系统以及人性化设定得到保留，新职业的加入使得老玩家也能在游戏中获得新鲜感。作曲的更换导致BGM风格大变，老玩家一时可能无法接受，剧情部分相比前作也略显逊色。

基本的系统框架跟加强版的《BDFtS》类似，能够自动战斗和调整遇敌率等参数显得非常体贴，课金SP健在。特别是连战系统的加入降低了练级的难度。**前作中就相当庞大的职业群得到了扩充，前所未见的新职业有着不小的新鲜感。**作曲和脚本的更换会使得前作的老玩家感到"不够味儿"，算是一个不小的遗憾。

致命格斗X
Mortal Kombat X

PS4/PS3/XOne/X360

23

■Warner Bros. Interactive Entertainment ■格斗
■2015年4月14日 ■美版

[游戏简介]《致命格斗》系列"向来以残酷血腥的终结技著称，在欧美地区也一直保持着超高的人气，作为少数幸存下来的美式格斗游戏，该系列始终保持着丰富的游戏内容，除去格斗和各类挑战之外，精彩的剧情和复杂的人物关系也一直为系列粉丝们津津乐道。

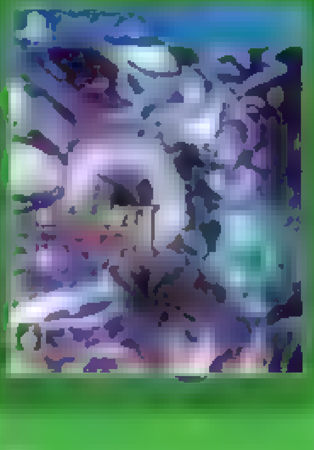
本作的次世代版可以说是目前画面最好的格斗游戏，场景的描绘非常用心，游戏的打击感在本作中得到了再次升华，"X光特写必杀"更是让战斗的暴力指数成倍提升，剧情模式非常有新意，丰富的模式和收集保证了游戏的耐玩度。本作依旧是一款特定向人群推荐作品，有些终结技甚至会让成年人感到反感。

手感仍然偏向自成一派的美式风格，习惯了日系格斗的玩家需要一定时间去适应，暴力的终结技仍然健在，成功发动后是感到爽快还是感到恶心就见仁见智了。能够在战斗中显示选定的出招表和友好化的上手设定值得肯定，塔模式也仍然乐趣十足，剧情和战斗无缝连接也是一大亮点。

游戏的画面十分出色，可选人数也让人满意，而且每个角色都有3个不同的流派让游戏的可研究价值大增。**必杀技的演出效果十分夸张，摧筋断骨都是家常便饭，但这些血腥暴力的演出却成为了游戏最大的乐趣。**系统方面，游戏像是2D+3D格斗的融合，但相信本作在国内的受众面不会太广。

新次元游戏 海王星V Ⅱ
新次元ゲイム ネプテューヌVⅡ

PS4



23

■Compile Heart ■角色扮演
■2015年4月23日 ■日版

[游戏简介]以真实游戏业界拟人化为主题的"《海王星》系列"最新正统续作，游戏首次登陆了PS4平台，系统也较以前有较大变化，不过参战角色几乎只有硬件厂商拟人化。游戏这次分成了《零次元》、《超次元》和《心次元》三个剧本，每个剧本的参战角色和系统都稍有区别。

虽然是首次登陆PS4平台的作品，但是画面相比以前进化并不明显，倒是帧数非常令人满意。而且游戏的场景细节也比以前要好一些，角色技能的动作也改动得更加自然。**游戏的系统有不少变化，不过保留了以前的爽快度和策略性，而且游戏前期的难度也颇有挑战性。**素质对粉丝来说让人满意。

比起系列之前的作品，本作在画面细节、场景刻画、战斗演出等方面可谓是焕然一新，各方面都可以感受到明显的进步。战斗系统基本延续了前作设定，老玩家可以很快上手，新加入的"阵型连携"算是一个比较有趣的设定，在前期非常实用。剧情方面则依然走轻松搞笑的路线，不少腹黑的段子令人忍俊不禁。

借助PS4的机能，游戏的帧数大幅上升，这也使得流畅的战斗体验成为本作的加分点。整体的画面风格和前作类似，不过场景和人物建模的精细度都有提高。剧情依然是卖点之一，新加入的硬件拟人角色个性鲜明，而穿插其中的各种捏他也十分有趣，不懂日文的玩家游戏乐趣会有所降低。

苍翼默示录 刻之幻影 扩张版
BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA EXTEND

PS3/PS4/XOne/PSV

22

【游戏简介】“同步街机最新 2.0 版本的《苍翼默示录》系列”最新作。新增可操作角色（实质女主角）赛利卡，老角色 Λ-No.11- 回归，并与 ν-No.13- 做出明显区别。系统做出革新，追加了奇袭 OD 操作，让对战更具变数。故事模式追加三名角色单独剧情，以及大量角色的搞笑路线。

虽说游戏本身的素质还是很高，手感、操作、平衡性等要素都有着系列一贯的特色，从各种方面都让老玩家有着安心感，但有两个方面还是不得不批评：首先是更新的内容并没有多到需要重新出完整版来卖，其次是次世代版本的画面实在对不起硬件性能。当然 PS4 版读盘非常快还是值得正面评价的。

收录了前作的全部 DLC，而且 PS3/PSV 版的旧 DLC 内容可以直接适用于本作，算是比较良心。**网战相关的部分获得大幅强化，PS3 和 PS4 之间可以跨平台联机，让对战有了更多的选择。**创建房间后出现的可视化房间非常有意思，与他人的互动得到了强化。另外 PS4 版的读盘超快，玩起来非常流畅、爽快。

相比系列作品，最大的进化点是对战后可以直接选择再战，大大节省了两人死磕时的等待时间！再加上 PS4 版读盘极快，整个感觉就相当舒畅。画质有点差算是美中不足，不过重新调整后的平衡性比起前作，在对战性上要强上太多。遗憾的是追加的新内容并没有想象的那么丰富，重新买游戏有点太坑。

DLC

进化
Evolve

PS4/XOne

■2015年3月31日
■24.99美元
■2K Games ■主视角射击

推荐度 8.0 /10

本 DLC 评价涵盖了季票附送的四位新猎人和新怪物贝希摩斯。无论是新猎人还是新怪物都有着与之前游戏中原有的角色截然不同的能力和战斗思路，作为下载内容来说诚意和价值都相当令人满意，但是作为季票附送内容来说价格又实在太高，导致整体性价比有所下降，实在令人遗憾。

下载游戏

水果忍者 Kinect 2
Fruit Ninja Kinect 2

XOne

■2015年3月18日
■14.99美元
■Halfbrick Studios ■动作

推荐度 9.0 /10

在维持原有的街机、经典和禅三种旧有的模式外，本作加入了四个新的模式，不但玩法各异，也各有乐趣所在。同时游戏进一步吸收了移动端版本的新元素，加上对应 Kinect One 的高动作侦测精度，游戏乐趣进一步提升，总体进步令人满意，但在革新方面仍然有较大空间。

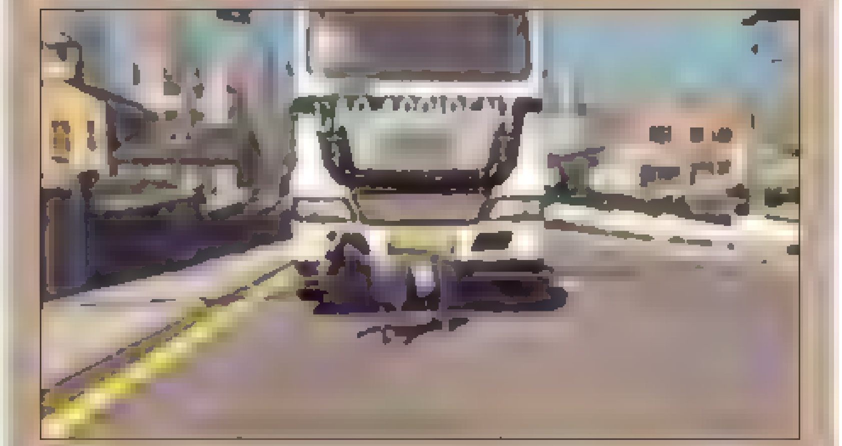
下载游戏

模拟山羊
Goat Simulator

XOne/X360

■2015年4月17日
■9.99美元
■Double Eleven Limited ■动作冒险

推荐度 9.0 /10



游戏本身单独玩起来娱乐性不足，但是以全成就为目标的话就会发现这是一个充满了彩蛋和恶搞的小品佳作，粗糙的外表之下蕴含了非常多的乐趣，是用成就引导玩家发掘游戏内涵的典范。不过全成就要求玩家在一个模仿《翻飞的小鸟》的小游戏里取得 10 分，难度太反人类，必须扣一分。

DLC

邪恶深处 DLC1+2
The Evil Within DLC1+2

PS4/PS3/XOne/X360

■2015年4月21日
■单个9.99美元
■Bethesda Softworks ■动作冒险

推荐度 7.5 /10

第 1、2 弹的 DLC 核心是剧情，共 4 章的流程在解答了正篇诸多疑点的同时，也在结尾处留下了更大的伏笔。对于恐怖氛围的烘托不俗，但就可玩性而言，DLC 比起正篇还是差一些，强调潜入的流程缺乏重复可玩性，而 KURAYAMI 模式也只是考验玩家的背版和眼力，不像 4 星难度能给人焕然一新的游戏体验。

下载游戏

大家的口袋妖怪大乱斗
みんなのポケモンスクランブル

3DS

■2015年4月8日
■免费
■Nintendo ■动作

推荐度 8.0 /10

乍看画面简陋模式简单，却是一款只用摇杆和 A 键就能打得很爽快的小游戏。《口袋》系列”的属性相克和特性，甚至是个体值都有体现，值得研究。719 种精灵全收录，耐玩度很足。擦肩和网络补充点数的功能使得课金的需求不算很大，除了精灵，还融入了 Mii 服装等收集要素。

下载游戏

刺客信条编年史 中国
Assassin's Creed Chronicles China

PS4/XOne

■2015年4月21日
■9.99美元
■Ubisoft ■动作

推荐度 7.0 /10

祁门红茶

作为《刺客信条编年史》三部曲的第一部，本作就如同其副标题一样，游戏中的中国元素相当浓厚。水墨背景和 NPC 们那一口奇怪的中文口音都能让中国玩家倍感亲切。本作相当强调潜入部分，但相比之下战斗部分就显得略显薄弱，略显僵硬的打斗动作和节奏使得爽快度大打折扣。

游戏排行榜 GAME RANKINGS

日本 JAPAN TOP 10

统计期间 4月13日～4月19日

1 女生风格3 闪亮装扮

ガールズモード3 キラキラ☆コーデ

3DS NEW

本周 55,179 套 | 累计 55,179 套

●Nintendo ●模拟经营 ●2015年4月16日

2 消灭之光

ダイイングライト

PS4 NEW

25,530 | 25,530

●WB Games ●动作冒险 ●2015年4月16日

排名	平台	游戏	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	3DS NEW	未来卡搭档对战 友情爆热对决 フューチャーカード バディファイト 友情の爆熱ファイト!	FuRyu	策略模拟	2015年4月16日	16,630	16,630
4	PSV →	我的世界 Minecraft: PlayStation Vita Edition	SCE	动作冒险	2015年3月19日	12,175	97,117
5	PS3 →	海贼无双3 ワンピース 海贼无双3	BNEI	动作	2015年3月26日	6,926	137,211
6	PSV ↓	第3次超级机器人大战Z 天狱篇 第3次スーパーロボット大战Z 天狱篇	BNEI	策略角色扮演	2015年4月2日	6,542	143,154
7	Wii U ↑	马里奥聚会10 マリオパーティ10	Nintendo	益智	2015年3月12日	5,991	118,433
8	PS3 ↓	第3次超级机器人大战Z 天狱篇 第3次スーパーロボット大战Z 天狱篇	BNEI	策略角色扮演	2015年4月2日	5,798	129,581
9	PS4 ↓	血源诅咒 Bloodborne	SCE	动作	2015年3月26日	5,674	190,631
10	3DS ↑	妖怪手表2 真打 妖怪ウォッチ2 真打	Level 5	角色扮演	2014年12月13日	5,659	2,586,851

春季一小波大作潮退去后，本期日本榜前三名为3款在国内不太受关注的新上榜游戏。反而《我的世界》PSV版由于低龄受众口耳相传，在日本最近是越爬越高，并保持在了第4位。而PS4在新作支持下也维持在了主机榜首位。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	15,419	-14%	185,709
PSV	14,568	-17%	121,019
N3DS LL	14,047	-17%	109,328
Wii U	6,324	-5%	41,811
N3DS	5,324	-14%	40,808
PS3	4,175	-1%	34,364
3DS LL	1,309	-34%	12,489
3DS	1,144	-32%	12,635
PSV TV	491	-4%	3,709
XOne	170	-29%	2,211

美国 USA TOP 10

统计期间 3月15日～3月21日

1 最终幻想 零式 高清版

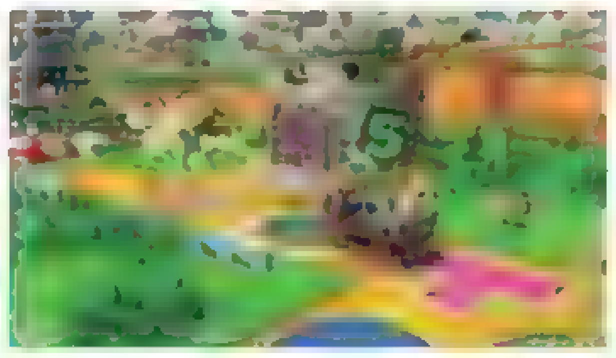
Final Fantasy Type-0 HD

PS4 NEW

205,584 | 205,584

●Square Enix ●动作角色扮演 ●2015年3月17日

2 马里奥聚会10



Mario Party 10

Wii U NEW

149,509 | 149,509

●Nintendo ●益智 ●2015年3月20日

排名	平台	游戏	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	XOne NEW	最终幻想 零式 高清版 Final Fantasy Type-0 HD	Square Enix	动作角色扮演	2015年3月17日	52,471	52,471
4	PS4 ↓	横行霸道V Grand Theft Auto V	Rockstar	动作冒险	2014年11月18日	21,770	2,000,081
5	3DS ↓	塞尔达传说 梅祖拉的假面3D The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D	Nintendo	动作角色扮演	2015年2月13日	18,635	581,112
6	XOne ↓	使命召唤 先进战争 Call of Duty: Advanced Warfare	Activision	主视角射击	2014年11月4日	15,039	2,614,386
7	XOne ↑	横行霸道V Grand Theft Auto V	Rockstar	动作冒险	2014年11月18日	14,792	1,239,625
8	X360 →	我的世界 Minecraft: Xbox 360 Edition	Microsoft	动作冒险	2013年6月4日	14,746	4,048,476
9	PS4 ↓	使命召唤 先进战争 Call of Duty: Advanced Warfare	Activision	主视角射击	2014年11月4日	14,474	2,209,479
10	3DS ↑	任天堂全明星大乱斗 for 3DS Super Smash Bros. for Nintendo 3DS	Nintendo	动作	2014年10月3日	14,230	2,308,539

趁着进军欧美市场的契机，以高清化形式登陆次世代家用机的《最终幻想 零式 高清版》双版本以合计25.8万套夺得本期美国游戏销量榜的第一位和第三位。相信除了游戏本体，附赠的《FF15》之吸引力也可见一斑。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	76,605	+19%	7,534,660
XOne	61,800	+18%	6,846,751
3DS	48,600	-6%	14,984,599
Wii U	18,630	+15%	4,004,431
X360	10,108	-13%	44,472,406
PS3	7,490	-13%	26,702,767
PSV	6,140	+6%	2,096,078
Wii	1,041	-9%	41,666,327

上表中的日本主机总销量为年内数据，美国及全球主机总销量统计起始日期为主机发售日。

关注劲爆新游 把握流行趋势

全球 GLOBAL TOP 10

统计期间 3月15日～3月21日

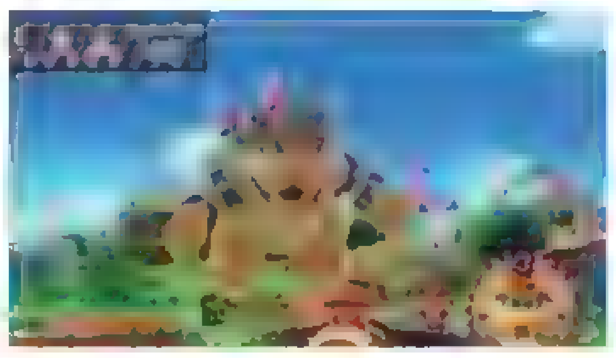
1 最终幻想 零式 高清版
Final Fantasy Type-0 HD

PS4 已发售1周

461,177 461,177

●Square Enix ●动作角色扮演 ●2015年3月17日

2 马里奥聚会10
Mario Party 10



Wii U 已发售2周

258,437 309,366

●Nintendo ●益智 ●2015年3月20日

排名	平台	游戏	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	PS3 已发售4周	生化危机 启示录2 Resident Evil: Revelations 2	Capcom	动作射击	2015年2月24日	95,701	107,432
4	PS4 已发售4周	生化危机 启示录2 Resident Evil: Revelations 2	Capcom	动作射击	2015年2月24日	95,544	120,695
5	XOne 已发售1周	最终幻想 零式 高清版 Final Fantasy Type-0 HD	Square Enix	动作角色扮演	2015年3月17日	74,488	74,488
6	PS4 已发售18周	横行霸道V Grand Theft Auto V	Rockstar	动作冒险	2014年11月18日	69,542	6,419,004
7	3DS 已发售6周	塞尔达传说 梅祖拉的假面3D The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D	Nintendo	动作角色扮演	2015年2月13日	46,342	1,417,605
8	PSV 已发售19周	我的世界 Minecraft: PlayStation Vita Edition	SCE	动作冒险	2014年11月11日	46,056	581,499
9	3DS 已发售18周	口袋妖怪 Ω红宝石・α蓝宝石 Pokemon Omega Ruby&Alpha Sapphire	Nintendo	角色扮演	2014年11月21日	38,770	8,078,859
10	XOne 已发售18周	横行霸道V Grand Theft Auto V	Rockstar	动作冒险	2014年11月18日	36,557	2,616,204

虽然已经推出了 4 周，但在统计期间内才以完全版正式开始零售的《生化危机 启示录 2》双版本累计已有 22.8 万套的全球销量。《最终幻想 零式 高清版》双平台则累计售出了 53.5 万套，而 4 月中旬官方也宣布了该作出货百万套，表现可谓抢眼。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	286,139	+23%	21,103,957
3DS	138,120	−11%	52,017,225
[illegible]	105,456	+10%	12,023,754
PSV	47,346	+8%	10,259,178
[illegible]	38,950	+11%	9,430,661
PS3	37,238	−10%	85,415,925
[illegible]	19,642	−8%	84,699,064
[illegible]	1,833	−8%	100,971,625

首周销量对比

美国榜 第2位

马里奥聚会10

Wii U ●2015年3月20日 ●黄金眼评分：25

149,509套 ⬇3.52%

本作新加入了 1 对 4 的库巴模式，在这些库巴参与的小游戏中，将由其中一名玩家活用 GamePad 来扮演库巴，接受其余玩家的挑战并用尽方法“陷害”他们。此外游戏也新增了 amiibo 独占的联动要素。玩家可以使用 amiibo 解锁传统的“大富翁”棋盘式玩法，使出诸如巨大化推倒其他玩家的阴招。不过对于过分强调库巴模式和 amiibo 模式为了周边销售而强制使用周边才能操作的问题，系列老玩家也提出了不满。

马里奥聚会9

Wii ●2012年3月11日 ●黄金眼评分：－

154,960套

在本作中支持最多 4 人同时游玩，玩家们全员搭乘同一辆交通工具，轮流掷骰子决定在棋盘上的行进步数，最后以收集到的小星星数目来分出胜负。游戏中收录了多达 80 种的全新迷你游戏，且迷你游戏的完成度都相当高，提供了 3 对 1 到 1 对 1 等各种人数组合方式，在欢乐比拼之余也考验着玩家的反应力、脑力、体力和运气。

劲作销量走势

口袋妖怪 Ω红宝石・α蓝宝石

3DS ●Nintendo ●角色扮演 ●2014年11月21日

累计 8,078,859套

周数	全球周销量（套）	升降幅
1	2,575,149	－
2	1,728,514	−32.90%
3	809,912	−53.10%
4	636,960	−21.40%
5	693,203	+8.80%
6	609,070	−12.10%
7	292,011	−52.10%
8	125,018	−57.20%
9	91,696	−26.70%
10	77,879	−15.10%

新闻资讯 NEWS & CONTENTS 排行榜

传说频道 Tales of Channel

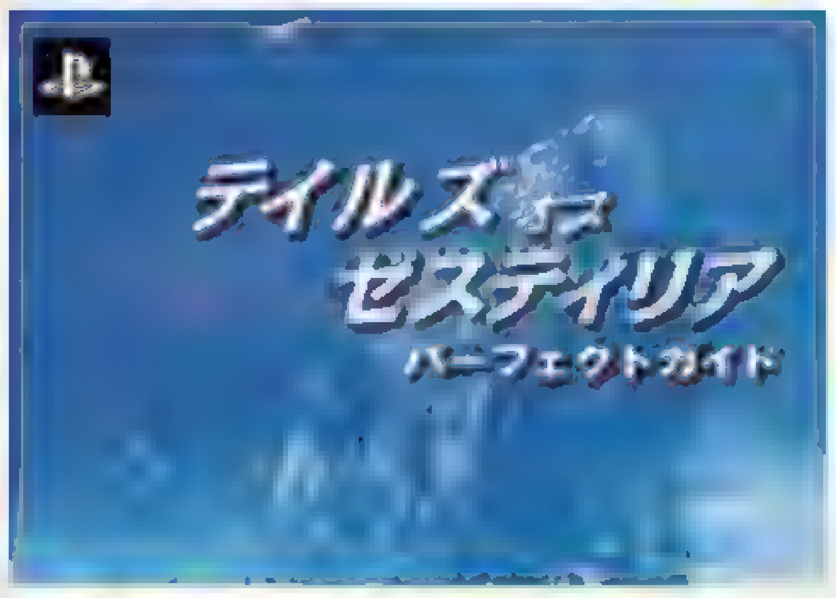
栏目主持：秋沙雨

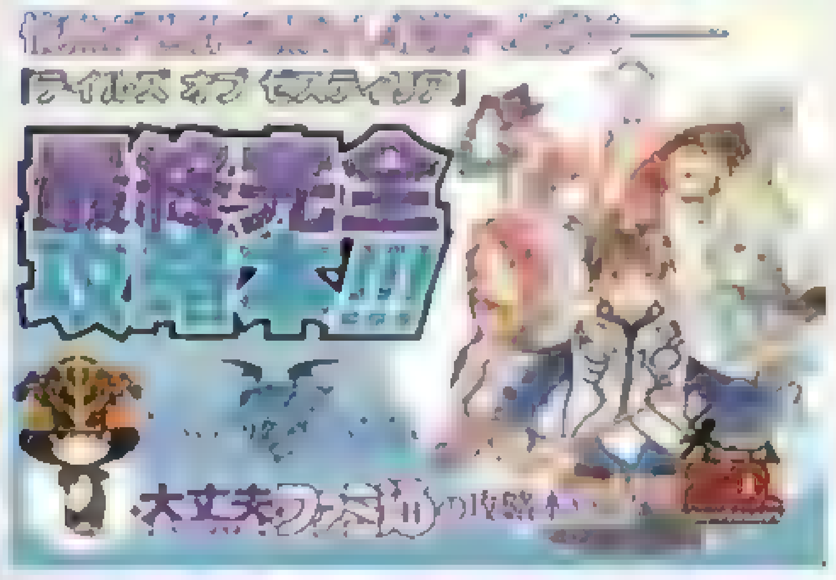
进入4月之后BNGI正式更名为BNEI，同时距离传说祭就剩下一个多月的时间了，不知各位读者的《TOZ》目前进度如何，BNEI的官方攻略本早已发售，Fami通的攻略本也姗姗来迟宣布将和官方小说一起在4月末面世，但是最令人期待的设定集至今都还未有消息。除了《TOZ》的消息之外，传说祭追加了新的出演者，欧洲方面也公布了一些情报。

Tales Of 游戏情报

热情传说

Fami通《热情传说 完全攻略》发售日确定





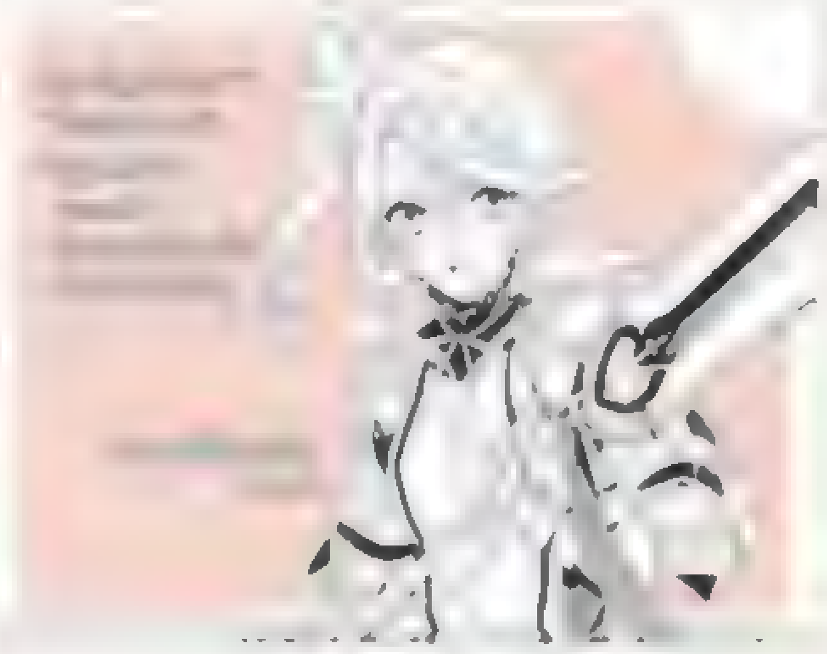
很多时候《传说》的攻略部分成两种，一种是BNEI自己出版的版本，一种是Fami通编辑部制作的版本，前者的看点是制作人与声优的访谈，后者则是会收录一些游戏的世界观设定。不过有时候Fami通编辑部不一定会推出攻略本，前两年的《心灵传说R》就只有BNEI自己出版的版本。

对于设定资料集久久未有消息的《热情传说》粉丝们来说，Fami通的这本《热情传说 完全攻略》可谓是一场及时雨。和历代作的Fami通攻略一样，本书除了收录游戏相关的攻略之外，还将会收录世界观的部分设定以及关于本作设定的考据。本书于4月22日发售，依照Fami通编辑部的惯例，本书届时也可能将发售数字版，在Book☆Walker等购书网站可以直接进行购买。

日后谈漫画化 传说专门志新开连载

在游戏发售前官方就公布了漫画化的消息，由白峰老师绘制的《热情传说 引导之刻》官方漫画目前正在月刊《Comic ZERO-SUM》上连载，对于一些除了传说专门志《VIVA☆Tales of Magazine》之外不买其他杂志的粉丝们来说，想要拿到漫画只能等到单行本出来。而就在《热情传说》发售过了一个月之后，BNEI正式宣布将在《VIVA☆Tales of Magazine》上连载《热情传说》的官漫；以日后谈为故事主干的《热诚传说 艾莉夏日后谈 眼中倒映之物》，作者芳井アキ。

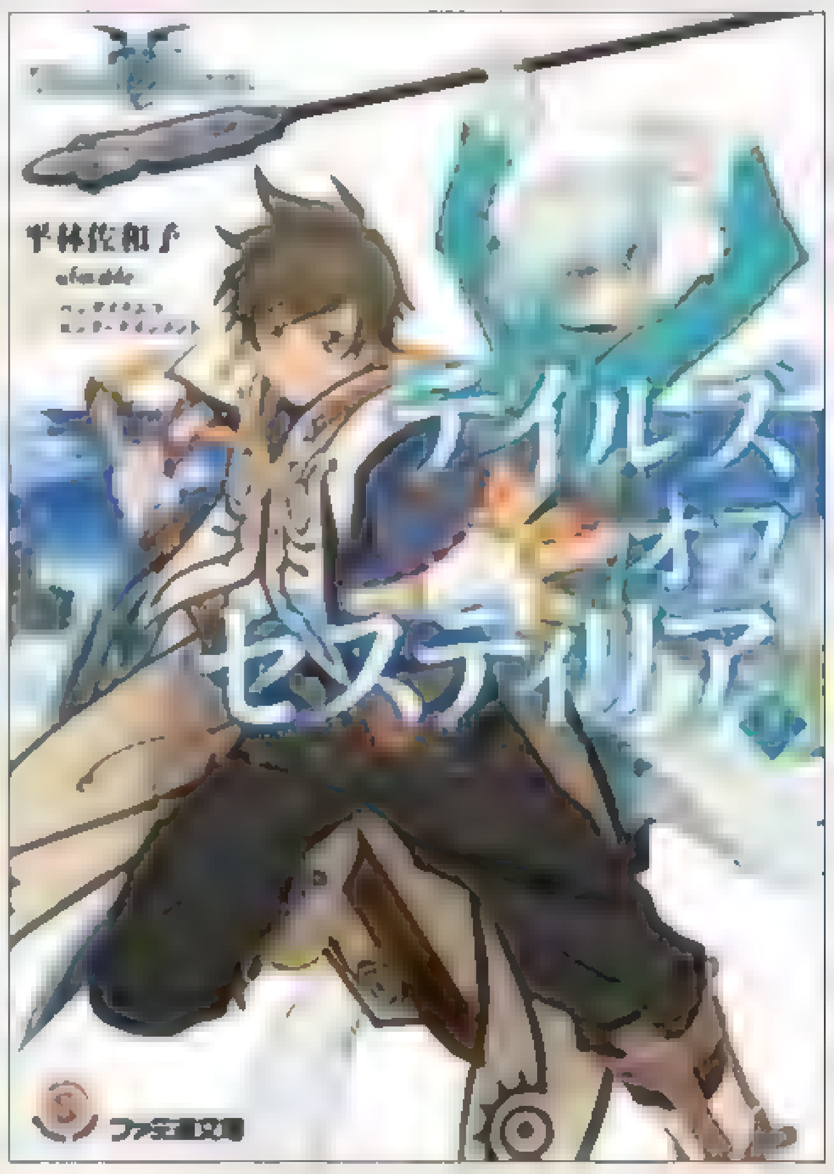
截止至本期杂志截稿前，《热诚传说 艾莉夏日后谈 眼中倒映之物》目前已经在杂志上连载了两话，故事的整体流程与游戏相同，并且在这基础上追加了不少小细节，把“艾莉夏日后谈 眼中倒映之物”的两个免费DLC小对话的内容也描写了进去，让读者们能够更加全面地了解日后谈的细节。



官方小说4月末问世

前作《无尽传说2》游戏发售后就未推出过官方小说，所以不少粉丝们对于《热情传说》是否会出官方小说一直持以怀疑态度。而在3月中下旬，Fami通的官网上公开了官方小说的消息之后，才算是让不少玩家纷纷松了口气。

官方小说的作者为平林佐和子，该作者曾经为PSP游戏《凉宫春日的约定》与《龙与虎 携带版》写过剧本，其小说代表作为《黑子的篮球》、《学园救援队 extra dance》等，同时还参与过不少动画的剧本创作。小说的插图由Ufotable负责，目前本书已经公开了由Ufotable新绘制的封面图。本书将于4月30日发售，由于是Fami通文库进行出版，此前Fami通文库发行过的官方小说都已经推出数字版，所以本书也已确认会配信数字版，能够在Book☆Walker等购书网站可以直接进行购买。

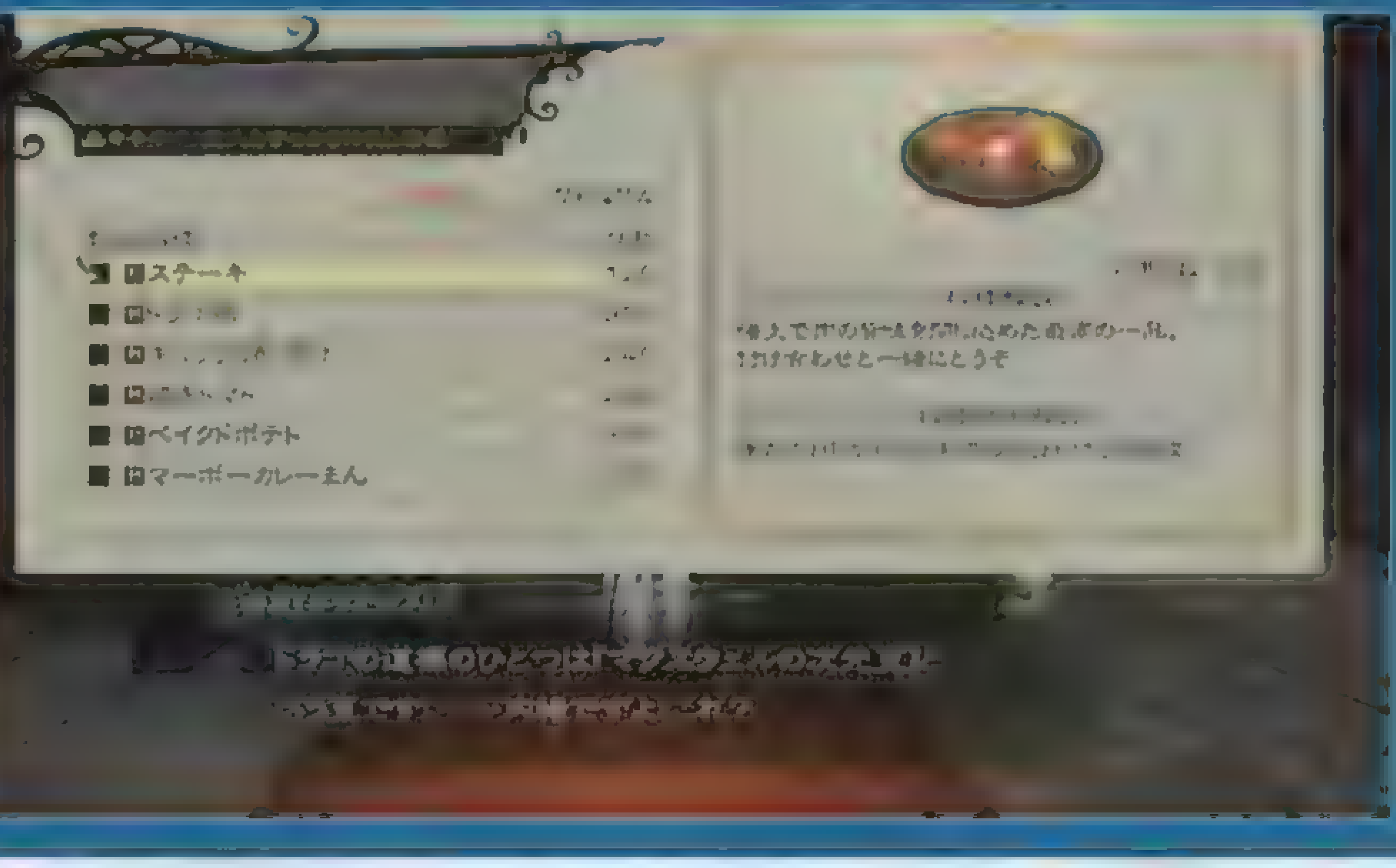


《TOZ》小盘点——《无尽传说2》的捏他

在得知《热情传说》的编剧是山本尚基时，秋沙雨我就做好了面对游戏里会出现《无尽传说2》捏他的可能性，不过在实际玩到游戏的时候很多玩家都还是被这铺天盖地的《无尽传说2》捏他给弄得哭笑不得。

在游戏里第一次出现的《无尽传说2》捏他是在王都ペンドラゴン宿屋的特产“ドラゴ锅”，在提升宿屋等级后店员会给玩家透露ドラゴ锅的材料，游戏里店员将其称之为ドラゴ锅之道标：マクスウエルの次元豆、海瀑幻魔のアラ、ロンダウの人参、タコツボ守护者の内脏、サイキョウミソ。但凡是玩过《无尽传说2》的玩家对这几个材料的名字一定有很强的既视感，没错，它们的原捏他就是来自《无尽传说2》的5个迦南之道标：マクスウエルの次元刀、海瀑幻魔の眼、ロンダウの虚尘、箱舟守护者の心脏、最强の骸壳能力者。除了“マクスウエルの次元刀”和“マクスウエルの次元豆”是玩谐音梗（日语里“刀”和“豆”的音读发音相同）之外，其他的材料与道标都基本是换了个字就直接塞进去。

介绍里还提到，吃太多ロンダウの人参的话说出来的话会变得很奇怪，这里是捏他“《无尽传说》系列”里登场的ロンダウ族原族长温伽尔在变身之后说出来的话会变



©いのまたむつみ ©藤島康介 ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

成ロンダウ语，没有字幕翻译的辅助的话一般玩家很难辨认出来，不过这同时也是《永恒传说》的捏他，ロンダウ语和《永恒传说》的主要角色梅露蒂所说的语言是同一种。而最后一道材料サイキョウミソ也挺让人怀疑是不是掺杂了《心灵传说》的捏他进去，因为ミソ是《心灵传说》女主角琥珀最喜欢的食物。

如果说上文的“ドラゴ锅之道标”在流程里很容易被玩家忽略的话，那么剧情终盘的支线“かめにん血风录”恐怕很少会有人错过，在各地买完地图来到猫人村的中央之后，熟悉的哼唱声响起时让人不由得回到了《无尽传说2》第九章分史世界的海瀑，结果出现在玩家们面前的是两只由井上麻里奈配音的龟人，正确来说是一只龟人和一只黑暗龟人。之后的演出和对话又开始捏他《无尽传说2》里主角路德加和哥哥尤里乌斯的互动，一开始是第九章在海瀑的再遇，《TOZ》里把原作的“这是蕴含了对思念之人的想念的歌曲，结果思念之人真的出现了”改成了“这是蕴含了对不想见的龟人的意念的歌曲，结果不想见的龟人还是出现了”。对话之后龟人拿出双刀（双鱼？）时的动作演出是第十五章里路德加选择杀死哥哥后取出武器的演出，紧接着的黑暗龟人对话则是第一章开头战斗最后的演出部分，龟人被打退之后背景里还有个大黑团在COS原作的迦南之地，这时候的对话就换成了第十五章与尤里乌斯的战斗里将他的HP削减至将尽程度后的演出，在《TOZ》里还把原作的“一族的悲剧！皮兹利的野望！”给换成了“我的野望！一族的悲剧！”，最后还直接把尤里乌斯在十五章的骸壳升级演出拿给黑暗龟人用。最后龟人倒下时的动作演出则是回到了第一章开头战斗的最后演出。

这段剧情的音乐也全程把《无尽传说2》的“证”系列给拿了过来，一开始用的是“平稳なる证”，这是在第一章开头日常对话、第九章的再遇和第十五章的分史世界里使用的曲子，紧接着是进入高清世代以来继“火花散らし”之后的又一首1V1名曲“互いの证の为に”，两只龟人对打和之后的战斗部分都是用这首曲子，在战斗结束后用的是“悲しみの果てに见出した证”，这首曲子在原作流程里是终盘才出现，分别是第十五章里路德加从公寓里冲出来之后以及尤里乌斯结局的片尾曲，原作都是用在十分悲怆的场景里，不过在《TOZ》这个支线最后的部分却十分搞笑，BGM中途还断了好几次。顺便一提的是“证”系列共有四首曲子，除了上文的三首之外还有艾露结局的“选择の证”。

除了剧情演出和BGM都是沿用《无尽传说2》的内容之外，黑暗龟人的战斗风格也全然照搬路德加，至于为什么不是说照搬它在剧情里捏他的尤里乌斯，是因为在战斗里黑暗龟人能使用尤里乌斯在战斗时没有用过的“红莲翔舞”和“双刃乱舞”。除此之外还有苍破刃、轰卧冲、虎牙破斩和鸣时雨等这些在《无尽传说2》里玩家们使用率最多的术技，被它的双刃乱舞打中的话很容易触发秘奥义。黑暗龟人的秘奥义Cut In用的是路德加与其他角色一起使用共鸣秘奥义时的Cut In姿势，不过秘奥义内容却是声优捏他。为黑暗龟人和龟人配音的井上麻里奈在《心灵传说》里为女主角琥珀配过音，秘奥义则是直接把琥珀的《心灵传说》版秘奥义“杀剧舞荒拳”给拿了过来，秘奥义台词也是玩原作秘奥义台词的谐音梗，至于为什么说是《心灵传说》版而不是后来推出的《心灵传说R》版，因为《心灵传说R》版里琥珀的“杀剧舞荒拳”把原版秘奥义演出里最后的回转给删除了，而《TOZ》里的秘奥义演出里黑暗龟人有一个原地回转的动作，所以可以推断出这个演出是直接参照原版而不是《心灵传说R》版。

除此之外的小捏他还有很多，例如米库里欧的专用饰品里有一个叫做“ドクタ－マティス”的饰品（捏他《无尽传说2》里一般人对的裘德·玛提斯的称呼），例如美术馆里的ガイアス最终BOSS造型雕像，又例如ロ－グリン的提坡套娃……喜欢“《无尽传说》系列”的玩家在《TOZ》里一定能够得到十足的乐趣。

Tales Of 周边动向

2015年传说祭追加出演者

在上一回的传说频道里为各位介绍了今年传说祭的出演声优，今年正值十周年的《深渊传说》与《神话传说》两作主角的声优也会分别参加第一天与第二天的演出。而就在3月下旬，BNEI又公布了新的出演者，不过这次追加的不是声优，而是一个作曲家和一个组合——樱庭统与Do As Infinity。

Do As Infinity是为《神话传说》与手游《星光传说》“星之碎片篇”演唱过主题曲的乐团，《神话传说》的主题曲《TAO》至今都是粉丝们久久难忘的经典。稍微对日本的游戏音乐有些兴趣的玩家以及“《传说》系列”粉丝们想必对樱庭统这个名字不会感到陌生。樱庭统从初代作《幻想传说》开始就一直为“《传说》系列”作曲，同时他本人也十分擅长乐曲的混音和串烧，让粉丝们十分期待今年传说祭上的现场演奏。目前呼声比较高的是《无尽传说2》的“证”系列乐曲和系列经典战斗曲之一“Fighting of the Spirits”。

欧版PS3平台《传说》三合一合集发售

就在亚洲的玩家们翘首等待传说祭上的游戏新动向时，BNEI欧洲分部神不知鬼不觉地公开了《仙乐传说 混合包》与《圣恩传说f》的合集消息。

该合集包括《仙乐传说》、《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士》以及《圣恩传说f》，平台依旧为PS3，目前只在德国与英国两个地区发售。发售日为3月27日，售价29.99美元，对于喜欢英文版《传说》的玩家不失为一个选择。

不过在欧美的游戏讨论版上也有不少玩家讨论说既然出合集的话为何不出在次世代主机上，今后BNEI是否会在次世代主机上推出合集，还得等待官方的新消息。

星之海洋5 忠诚与背叛	Square Enix	角色扮演
多机种 スターオーシャン5 Integrity and Faithlessness		日版
发售日未定	人数未定	对象年龄未定
售价为PS3/PS4版：未定		

在距离《星之海洋 4》的发售过了 6 年之后，tri-Ace 带着“《星之海洋》系列”最新作《星之海洋 5 忠诚与背叛》终于与广大日式游戏玩家们正式见面，由あきまん设计的精美人设配合 Square Enix 精湛的 3D 技术让本作的画面较之前作有着十分明显的变化，战斗系统也向当下流行的无缝战斗进化，令人期待不已。

制作阵容

导演 小川浩（tri-Ace）
系列构成 五反田义治（tri-Ace）
角色原画 あきまん
音乐 樱庭统
制作人 小林秀一（Square Enix）

剧情介绍

宇宙的深渊不曾不允许人类的平和——

在距离飞出地球之后经过了几个世纪的时光，人类跨越了诸多困难，通过设立“银河联邦”并将其扩大，获得了统一起来的秩序与和平。

然而，引爆新斗争的火种仍被点燃。

距离地球 6000 光年以上的未开发惑星“费克里德”，
如同许多个类似的事例一般，
引起历史大河波澜的事件，就从这个边境的惑星开始展开。

©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by tri-Ace Inc.

世界观介绍

惑星“费克里德”

这是地球 6000 光年的银河联邦未探查惑星。维斯提尔大陆是惑星面积最大的大陆，惑星的半数人口都集中在这块大陆里。文明和技术的发展程度相当于地球的 15、16 世纪水准，不过有着名为咒印术的魔术衍生出了独自的文化发展。

雷斯利亚王国

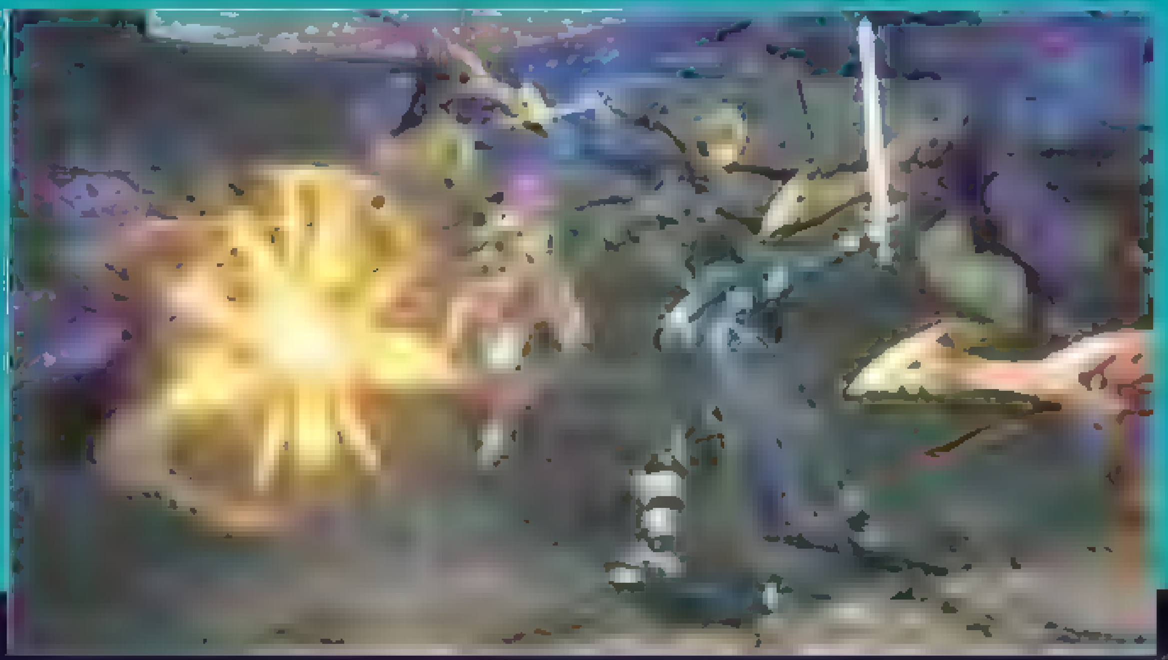
位于维斯提尔大陆的大国，被肥沃的土地和如同自然要塞般的山脉群所包围的国家，300 年来由王族巴利弗一族所统治，使其发展成大陆第一的强国。但是自从陷入“黑暗的 7 年”的危机之后，国内的和平与富强已经消失无踪，现在已经成为了一个充满恐怖和贫困的王国。

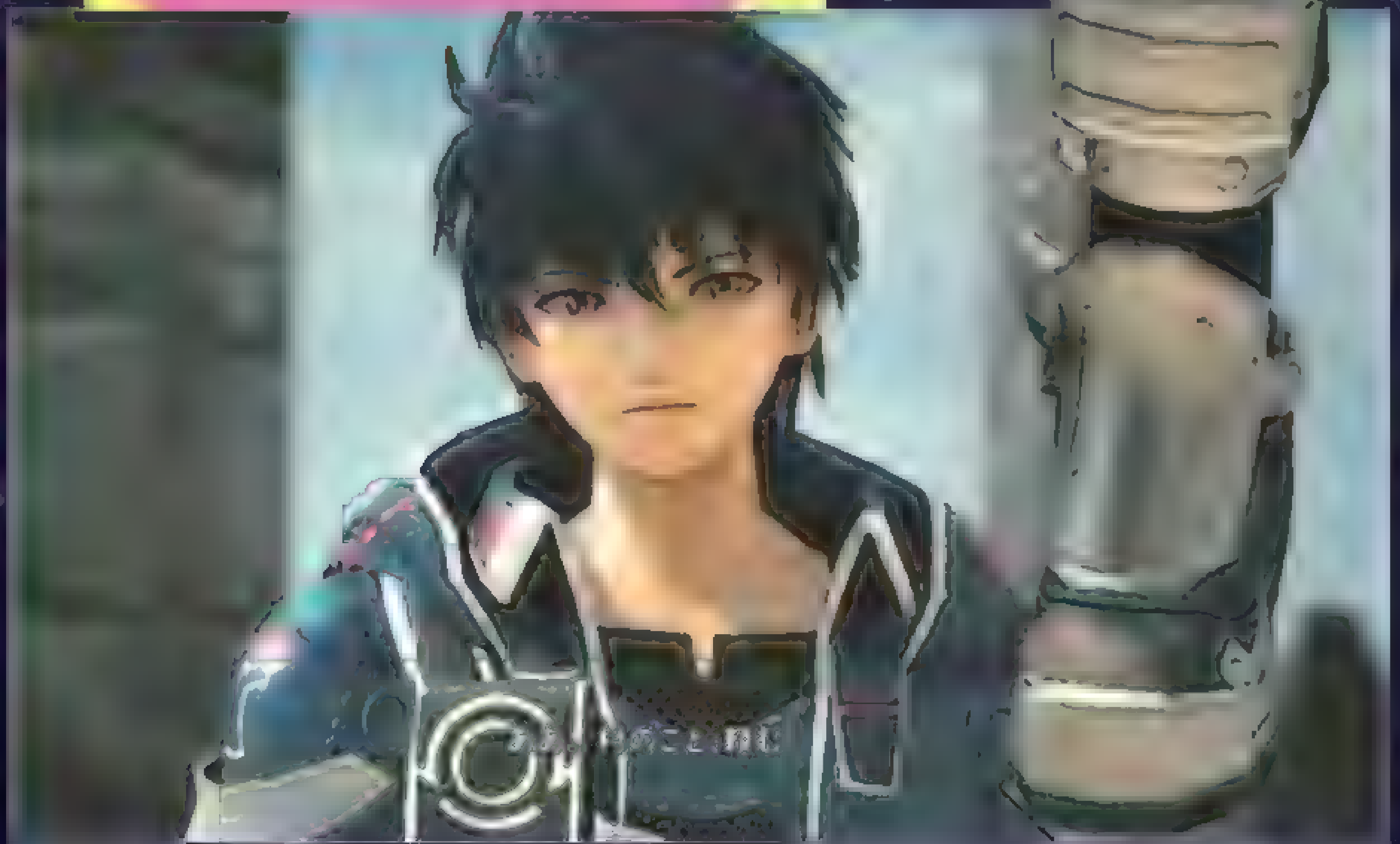
斯塔尔村

位于雷斯利亚王国南部的村庄，菲德尔与米琪所生活的地方。地理位置面朝大海，当地居民们也依靠着渔业维持生活。在被称为“黑暗的 7 年”这段不太平的时期里，菲德尔用剑术保护着村子的治安，米琪用治愈的咒印术帮助着人们。

黑暗的7年

在 7 年前，动物们突然变得十分凶暴，被称为“咒印生物”的拥有着咒印的动物也不断出现开始袭击人们。国王为了调查原因而派出了调查团，但是还是没掌握根本的原因。渐渐地，国内的治安开始变差，强盗和暴力团体等犯罪组织增多，让国力不断低下，在国内忙于维护治安的时候邻国突然袭击让国家处于骚动不安的战争状态之中。这段不太平的时期不知从何时开始就被称为“黑暗的 7 年”。





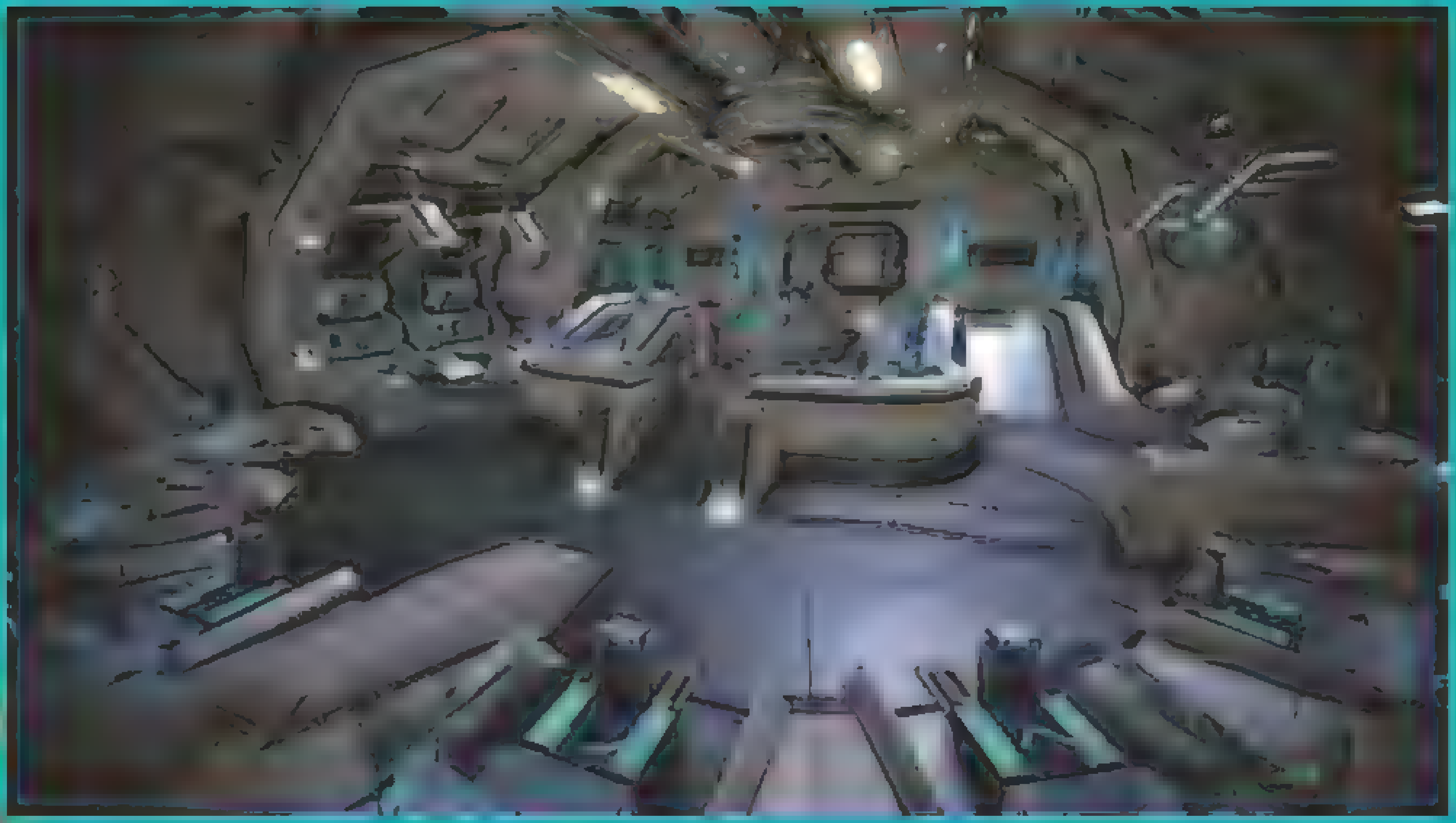
菲德尔·卡缪兹

米琪·索维斯塔

咒印术

在身体里刻入纹样的“咒印”之后就能够让人使用特殊的魔术，在惑星费克里德所流传的技术。能够使用咒印术的人被称为咒印术士，根据所刻入的咒印不同而能够使用不同的魔术。越是复杂的咒印就越能操控强大的魔术，但是同时还要有着能够控制力量的强大精神力才行。

宇宙历年表



西历 1957 年：苏维埃联邦成功发射人工卫星伴侣 1 号

西历 1961 年：苏维埃联邦的加加林实现了人类的首次宇宙飞行

西历 1969 年：美利坚合众国的阿波罗 11 号实现人类的首次月面登陆

西历 2064 年：第三次世界大战，地球的绝大部分都受到了为期两周的放射能污染，各方进入休战状态

西历 2087 年：托星拉斯·巴克坦因博士的“飞越驱动实验”取得成功，后世将这一年称为宇宙历元年

宇宙历 10 年：SRF（第一次宇宙开拓队）首次进入宇宙（《星之海洋 4》的时代）

宇宙历 12 年：颁发未开惑星保护条约

宇宙历 207 年：“量子运送机”在地球被发明出来

宇宙历 346 年：惑星罗克爆发石化病，罗尼基斯和伊利亚公开“纹章术”技术（《星之海洋 1》的时代）

宇宙历 360 年：地球联邦更名为宇宙联邦

宇宙历 366 年：十贤者从永恒

空间脱离，迫降至惑星艾可斯佩尔（《星之海洋2》的时代）

宇宙历368年：在惑星艾迪菲斯发现姆大陆人的遗产主体母电脑，并破坏了管理人类文明的主体母电脑

宇宙历371年：在惑星艾可斯佩尔，诺依曼博士发明了“玛娜吸收器”

宇宙历537年：在地球，库鲁普博士开发了“重力飞越”（《星之海洋5》的时代）

宇宙历652年：银河联邦与克劳斯多罗人接触

宇宙历704年：银河联邦成功让创新能源进入实用化阶段

宇宙历710年：银河联邦与阿鲁迪翁帝国接触，战争爆发

宇宙历732年：在战舰迪古雷姆发生创新能源暴走事故，一个惑星因此消失

宇宙历752年：在惑星气流，洛奇西·莱茵格特博士等人调查时间之门

宇宙历772年：惑星国家邦坦袭击惑星拜达，与银河联邦进入交战状态（《星之海洋3》的时代）

名词介绍

宇宙历

在西历2087年，位于太阳系的3号星地球所制定的年号，最后成为了银河联邦的标准年号。以托里拉斯·巴克坦因博士发明了能够进行亚空间飞越的系统，能够使用超越光速的速度在恒星之间进行移动的这一年作为基准。在地球人首次能够进行超高速恒星间移动的的这以年之后又过了4年，在3月7日，由当时的地球政府宣布值得纪念的西历2087年正式成为宇宙历元年。

银河联邦

以地球作为中心据点的巨大联邦组织。据统计有着大小合计数百种族群隶属于银河联邦，现在的深宇宙探查（单程2年左右）是以权杖θ为中心的4000～6000光年的距离来进行，除了权杖θ之外，权杖α、β、η、ι的一部分也在进行探查。

纹章术

宇宙历346年在惑星罗克被发现的技术，利用被称之为纹章的特定音韵、印和使用者的精神力三者结合来引起特别现象的技术。根据术的不同需要更换不同的纹章，在纹章术士之中，有不少人直接在身体里刻上纹章。

未开惑星保护条约

为了保护文明尚未发达的惑星而创立的条约。这类惑星与高等文明进行接触的话，极有可能会对惑星的历史产生巨大的干涉效果，凡是隶属银河联邦的人物与势力，不管是谁，除了在有生命危险的危急情况之外，都有着遵守这一条约的义务。

相位枪（フェイズガン）

银河联邦人士所使用的基本武器，能够向目标发射出强大的能源，拥有着破坏分子结合的效果。能够通过改变能源放射焦点来进行威力的调整，从让人型生物昏迷的麻痹模式到能够让车辆大小的物质完全蒸发的汽化模式都能够进行调整。

惑星“气流”

被认为是从古时候就存在的神秘惑星。在惑星上有着久远古代曾存在过的文明的遗迹，其中有着一个能够司掌时间的“时间之门”遗迹。利用这个遗迹的话能够更有效地突破时间之墙，因此银河联邦规定以惑星为中心的半径5光年以内的宙域禁止其他势力入侵，其周边也被无数银河联邦战斗专用舰所监视着。

系统特色

以无缝战斗为主的系统进化

“《星之海洋》系列”的传统战斗系统在本作里也以无缝战斗为中心有了明显的进化。系列历代作都采用的是与地图上的敌人接触之后切换到战斗场景的形式来进行地图移动与战斗的切换，而在本作里这一切都能够实现无缝的切换。

不仅仅是战斗，在地图上触发剧情时也能够通过无缝实现无镜头切换的剧情切入。

无缝实时战斗

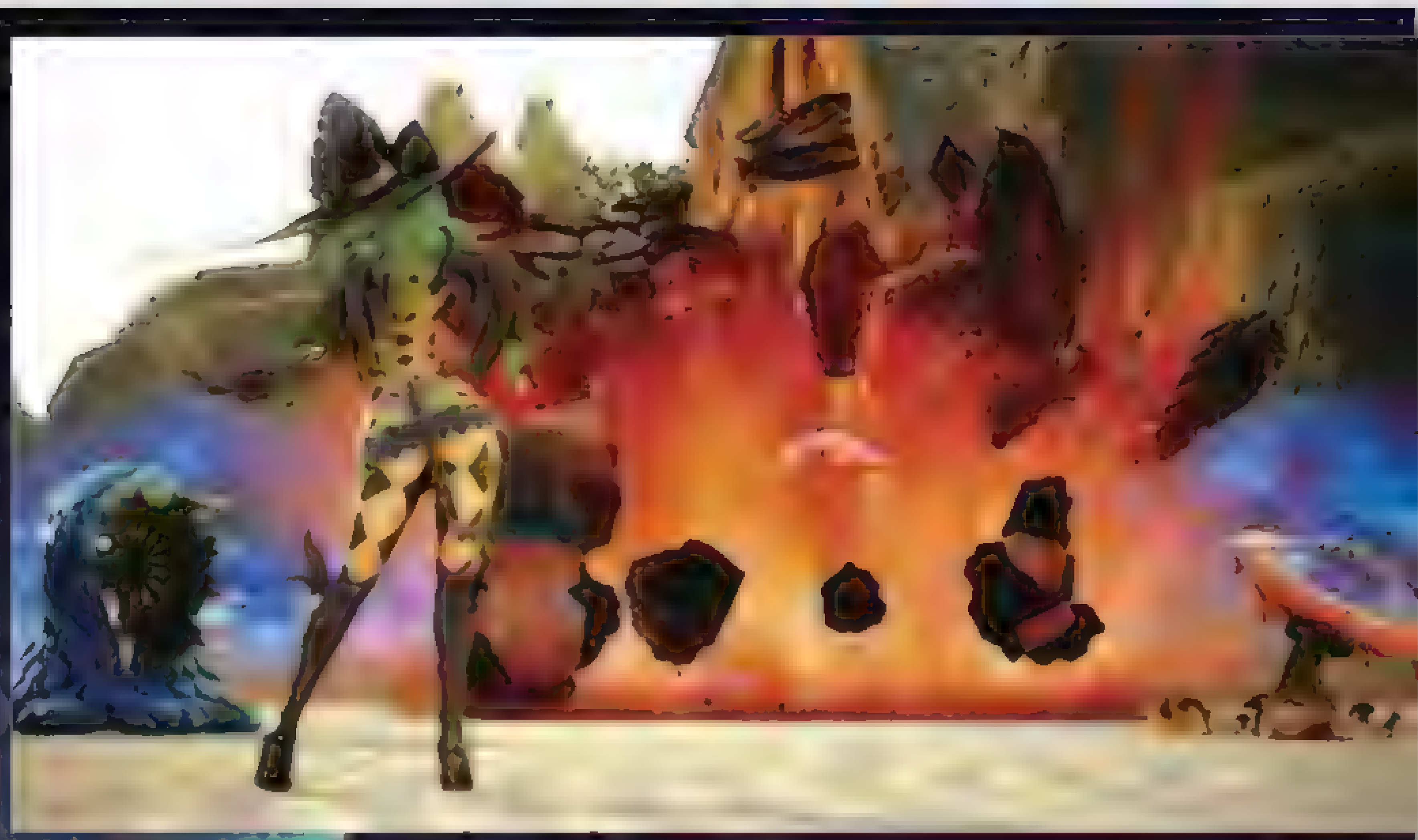
“《星之海洋》系列”的代名词就是类似于“《传说》系列”的实时战斗系统（RealtimeBattle），本作在结合无缝连接的基础上让实时战斗系统得到更进一步的进化，同时还追加了新的要素。

本作将实现多人数战斗，一个键

就能够让玩家自由切换操作角色。每个角色的攻击风格和技能与系列历代作相比将更具有特点，让战斗更具魄力和战略性。根据敌人的远近距离不同角色所使用的攻击方式也不同，连打按键的话还能够发动连击。

技能系统依然延续“《星之海洋》系列”的风格，与攻击一样，根据与敌人的远近距离不同，所使用的技能也会不同。技能能够与普通攻击交替使用，除此之外日后还将会为各位玩家介绍各种新追加的系统。

作为RPG的同时还有着如同动作游戏般的操作，这便是《星之海洋5》装载的“《星之海洋》系列”最高峰系统“无缝实时战斗（SeamlessRealtimeBattle）”。



无缝切入剧情

在系列历代作里，从普通的场景切换到剧情时需要一个读取的过程，而在《星之海洋5》里，能够活用无缝系统让日常移动和剧情实现无缝连接。

在剧情里玩家还能够自由操作角色，例如当剧情里陷入了由于敌人突然袭击导致同伴被挟持为人质的情况时，根据玩家的操作不同能够给剧情带来不同的影响，让剧情进入分歧点，最后迎来的结局也有可能会发生改变。

制作人访谈精选

●在开发《星之海洋4》的时候采用的是先制作角色建模然后再让画师绘制原画的形式，但是这样会让原画和建模有着很大的差距。这次《星之海洋5》则是反过来，先创作原画再制作建模，为了让あきまん能够创作出符合世界观的角色，我们还让他一起参与了开发的初期阶段制作。

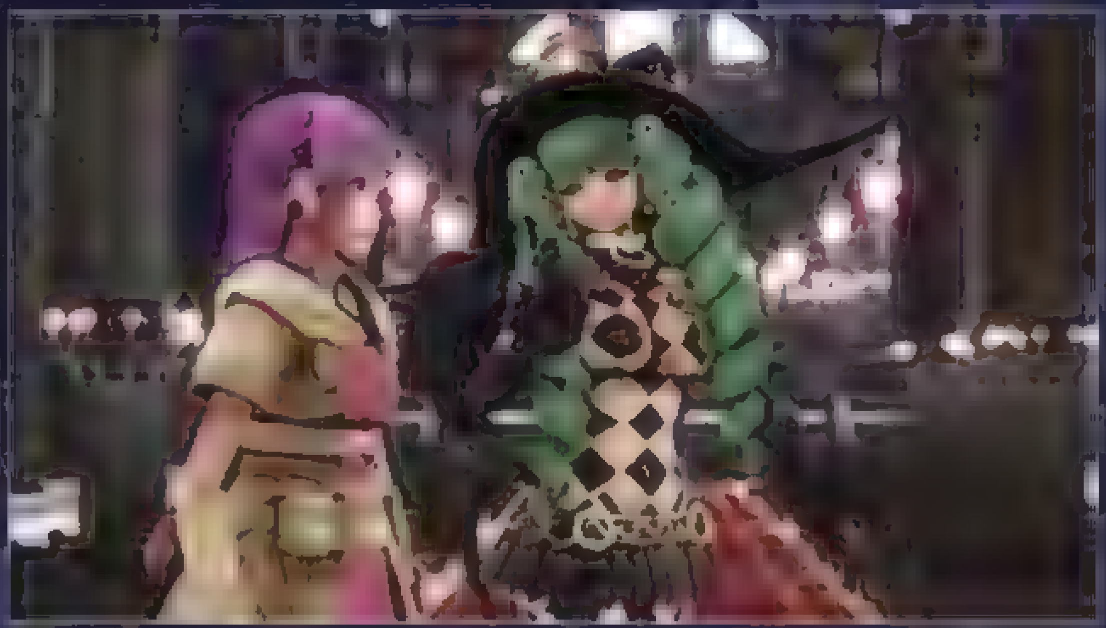
●每个角色身上都带着大小不同的包包。

●本作的地图移动时是让队友跟在领队角色身后的形式。

●米琪的身材比她的外表看起来更好。

●正式的开发是从2013年秋季开始的。

●制作人小林秀一是抱着把人生都赌上的决心申请了本作制作人的职位，他本人本身也是“《星之海洋》系列”的粉丝。



●监督小川浩希望将本作制作成不依靠玩家水平高低都能够自由畅玩的游戏。

●副标题有着多种意义在其中，不过内容涉及剧透所以没法详细说明。

●本作比起历代作，幻想风格的要素更加多一些。

●之所以将主角菲德尔设定成23岁是考虑到现在的主机玩家平均年龄层，为了让玩家更好地代入到角色之中。

●同样是青梅竹马设定，和《星之海洋3》的男女主角相比，本作的菲德尔和米琪不会像那两人那么腻腻歪歪。

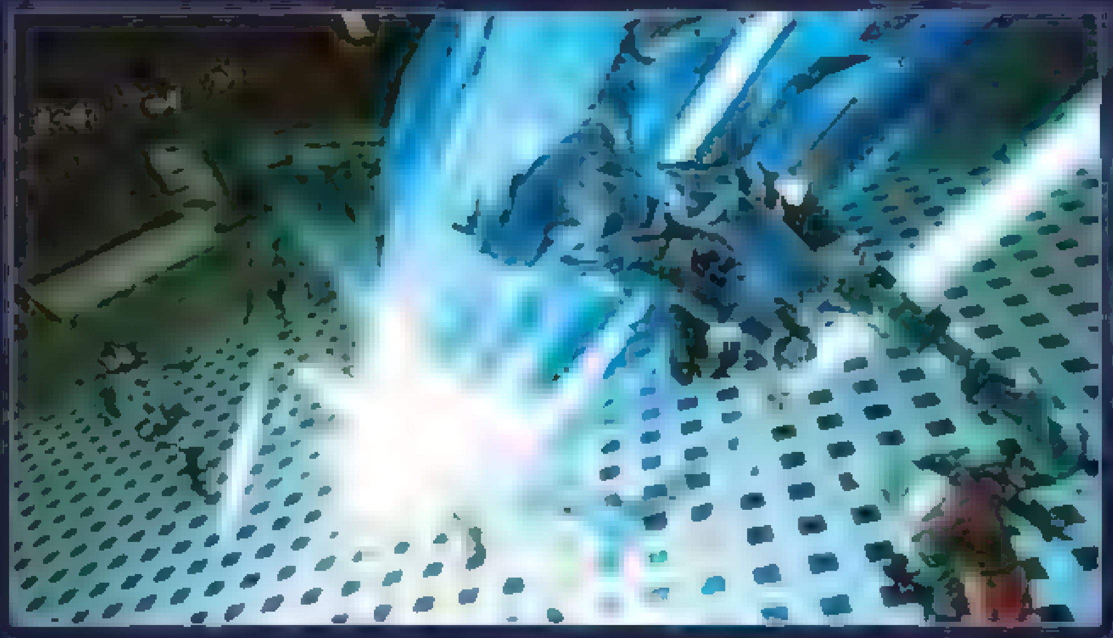
●采用无缝连接是为了让战斗更具有临场感。

●之所以会选择PS3和PS4作为发售平台是因为感觉这两个平台的玩家是最执着于“《星之海洋》系列”新作的群体。

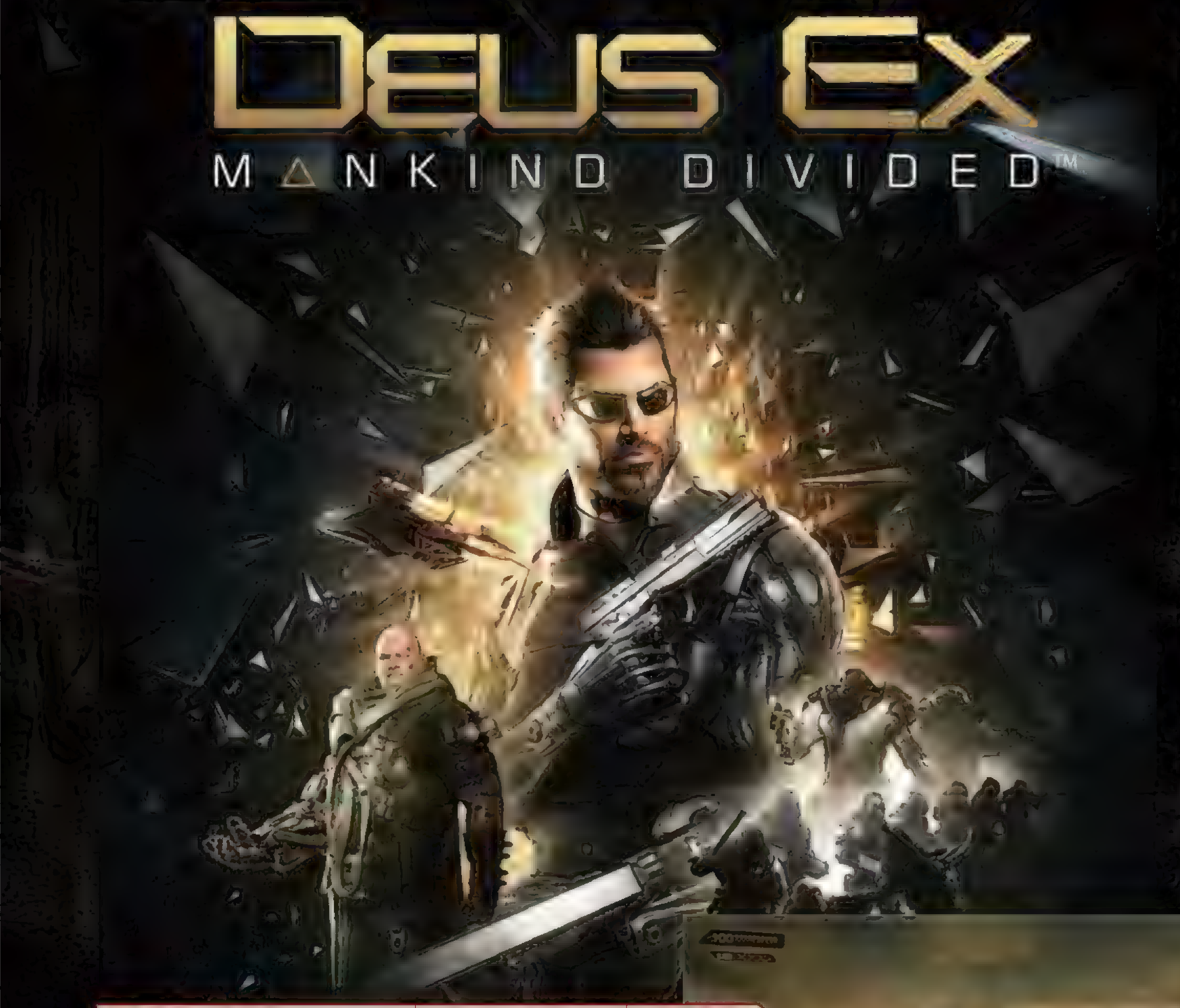
●《星之海洋5》的制作主旨是“王道”和“原点回归”。

●目前还没有考虑要制作与剧情相关的DLC或者完全版的计划，要做的话也只打算做DLC服装之类的内容。

●截止至4月的开发进度为30%。



文 稀饭 美编 anubis



欢迎来到2029年，动荡的一年，距离让超人类失控的全球性恐怖事件两年后，其带来的伤痕与余波仍然在严重地影响着我们的社会与生活。鉴于在2027年的事件当中，暴露了身体已替换为机械义肢或人工器官的“超人类”拥有超越常人力量，却又缺乏对应管制，还有能够被操纵为杀人工具的风险，于是他们迅速成为了我们社会当中的二等公民，被搜捕，被监视，被禁锢，被流放。比起种族与信仰，我们的社会当中出现了一个在我们进入先进时代后便一直存在，但直到如今才被真正意识到的人种差异——纯粹的人类和被机械取代了躯体和器官的超人类。于是，不再是家庭、不再是团体、不再是组织甚至不再是国家，而是人类这一种族，走向了无可挽回的分裂。

多个国家的政府对于超人类的管制变得越发严苛，而因此而引发的暴动甚至是超人类为了维持自身权益而发起的恐怖活动也变得日益猖獗，在机械义体带来了人类的革命性进化后，我们必须要在全新的世界当中，找到属于人类的全新道路。

欢迎来到2029年，这里是伊丽莎·卡珊德为您报道。

杀出重围 人类分裂		Square Enix	动作冒险
多机种	Deus Ex: Mankind Divided		美版
	发售日未定	本地1人	对应年龄 未定
	售价为PS4/XOne：未定		

两年之后

亚当·詹森被放到了一个令人左右为难的处境当中，这既是对他在《人类革命》结局中境遇的最好归纳，也是对他在《人类分裂》中所处状态的最好诠释。

在当初他终结了那能够令超人类陷入疯狂的信号后，亚当必须面对一个更为棘手的难题，那就是该如何处理“盘古”（Panchaea）这个看似是为了解决全球暖化而建，实际上则暗藏着信号发射塔和巨大的有机体电脑矩阵（Organic Computational Matrix，简称OCM）的大型设施。盘古上蕴含了太多不为人知的阴谋和惊人的事实，亚当是应该公开这些消息、和人体义肢企业或是纯人类组织合作还是干脆把这一切都沉入水中，让人类社会自身通过天然的修复能力，去愈合超人类暴动灾难后产生的伤疤？

这个困难的决定被放在了玩家的手上，就如同系列以往的开放性结局一样。

但是既然本作的故事仍然要在《人类分裂》当中继续，那么亚当就必须作出选择，而这个选择所带来的影响，也会体现在这款《人类革命》的续作当中。

那么，亚当到底最后选择了哪一个结局？

▲在《人类革命》结局中，出现在亚当面前的三个按钮代表着其中三个结局。

[不同抉择]

在我们对《人类分裂》的世界环境进行猜测之前，让我们先来重温一下《人类革命》当中的结局，按照玩家最后选择的按键不同，结局一共有四个，分别是：

●休·达罗结局

亚当按照人体义肢技术的开发者休·达罗的意愿，完全公开了关于这个基地与电脑矩阵的阴谋，也向世人展示出人体义肢强化技术的隐患，从而导致这一技术受到谴责和封印。

●威廉·塔杰特结局

按照所谓的纯粹人类主义者威廉·塔杰特的意愿，宣传是防止义肢移植后产生的排斥所用的药物Neuropozyne中所附带的毒性令超人类陷入了癫狂，掩盖了真相，也最大程度达到了系列当中真正幕后黑手光照会的目的，也就是分化人类和超人类。

●大卫·萨里夫结局

按照亚当当时的雇主大卫·萨里夫的要求，把一切归咎于恐怖分子——也就是

©DEUS EX: MANKIND DIVIDED AND DEUS EX: HUMAN REVOLUTION © 2014 SQUARE ENIX LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

威廉·塔杰特所属的“纯人类阵线”（Humanity Front）组织所策划的针对超人类的全面袭击，让义肢强化技术得以继续发展。

自我毁灭结局

盘古上面充满了罪恶之人，而无论是达罗、塔杰特还是萨里夫都没有资格决定人类的命运，就连亚当自己也没有这样的特权，所以他让盘古进行自我毁灭，让其沉没在大海当中。

▶《人类分裂》的首个预告片中，出现了亚当漂浮在水中的影像，似乎和自我毁灭结局有所呼应。

[融合特点]

那么在《人类分裂》当中，亚当最后作出了什么样的选择？

首先，他哪一个结局都没有选，但这并不意味着亚当毫无作为。开发商Eidos蒙特利尔决定在开发《人类革命》的续作时，并没有选择其中一个结局作为“真·结局”，而是要将四个结局当中的元素进行融合，试图创造出一个更有吸引力的后续世界观，也不会让选择了某一个结局的玩家觉得自己的选择是毫无意义的。

■《人类分裂》中亚当身上的机械义肢虽然基本保持着前作的风格，但是在细节上可以看出有着更为尖端先进的部件。

可以肯定的是，自我毁灭结局构成了《人类分裂》世界环境的主基调，本作的首个预告片的开头和结尾中，亚当都沉浸在海水里，身周漂浮着各种机械部件和金属建筑物的碎片，十有八九就是盘古毁灭之后的残骸。不过盘古的自毁并没有杀死亚当，一架飞行器找到了他所在的位置，而鉴于前作当中亚当就有针对肺部的升级项目，不难想象他在水中的生存能力恐怕已经超越了常人水平，所以亚当最后被救起，于是我们才得以在《人类分裂》当中再一次操纵他，去投身于2029年这个充满了科幻感的近未来世界。

但是在整体的世界环境中，超人类的处境更接近于威廉·塔杰特的结局，虽然引发全球超人类陷入短暂疯狂的原因并没有被大众们真正知悉，却并不妨碍纯人类对于超人类产生恐慌和歧视，政府加强了对超人类的监管，几乎绝大部分超人类都被置于控制甚至是隔离之中。但是，因为休·达罗所掌握的真相并没有被公开，所以大卫·萨里夫所恐惧的义肢技术阻隔并没有出现，更先进——或许也更安全的人体义肢仍然被生产并运用着，起码在军事和谍报领域当中，一切照旧，所以亚当也得以换上了一身更为先进的义肢设备。

[左右为难]

虽然在《人类分裂》的世界环境当中，超人类的处境还没有落到完全要被人类社会驱逐的境地，但是境况也已经有点向二战前夕犹太人在德国的遭遇靠拢的地步，而同样身为超人类的亚当，则被夹在了这种外部环境的夹缝之中。一方面，他是超人类，是目前社会当中受到歧视的一方，另一方面，他又是一个政府资助的组织：29特战队的成员，奉命追捕超人类恐怖分子。对于人类来说，亚当在身分上就注定了不受信任，而对于超人类来说，明明是“同胞”却帮助政府一方做事的亚当也无疑是一位叛徒。

亚当的这一处境被真实地反应到了预告片当中，他既为了阻止人类警察对于超人类平民施暴而不惜与对方大打出手，却也孤身潜入超人类恐怖分子的老巢，试图一举拿下作为恐怖分子头目的俄国籍超人类维克多·马尔琴科。没有几个人会真正理解他的立场，知道他只是忠于自己的内心，而不是无谓的阵营对立和仇恨。

个人的行为往往无法影响大环境，亚当的行动目的也与人类种族的分裂无关——又或者起码是与终结目前的社会冲突无关。他已经破除了一次人类面临的危机，但毕竟是晚了一步，并没有在一开始就阻止令超人类陷入疯狂的信号发射。而在两年后，他把目标定在了终结导致那场悲剧的真正幕后黑手：光照会（Illuminati）上。

这不是一个简单的任务，这个秘密组织有着盘根错节的复杂关系网络，其真正的成员身分根本不为人知，而且拥有完全超越常人想象的权力和财力。这不是一个理论上能够靠一己之力扳倒的对手，但是亚当有必须而为之的理由，因为他成为超人类，并非是自身意愿，而是光照会阴谋的所造成的附带伤害而最终导致的结果。

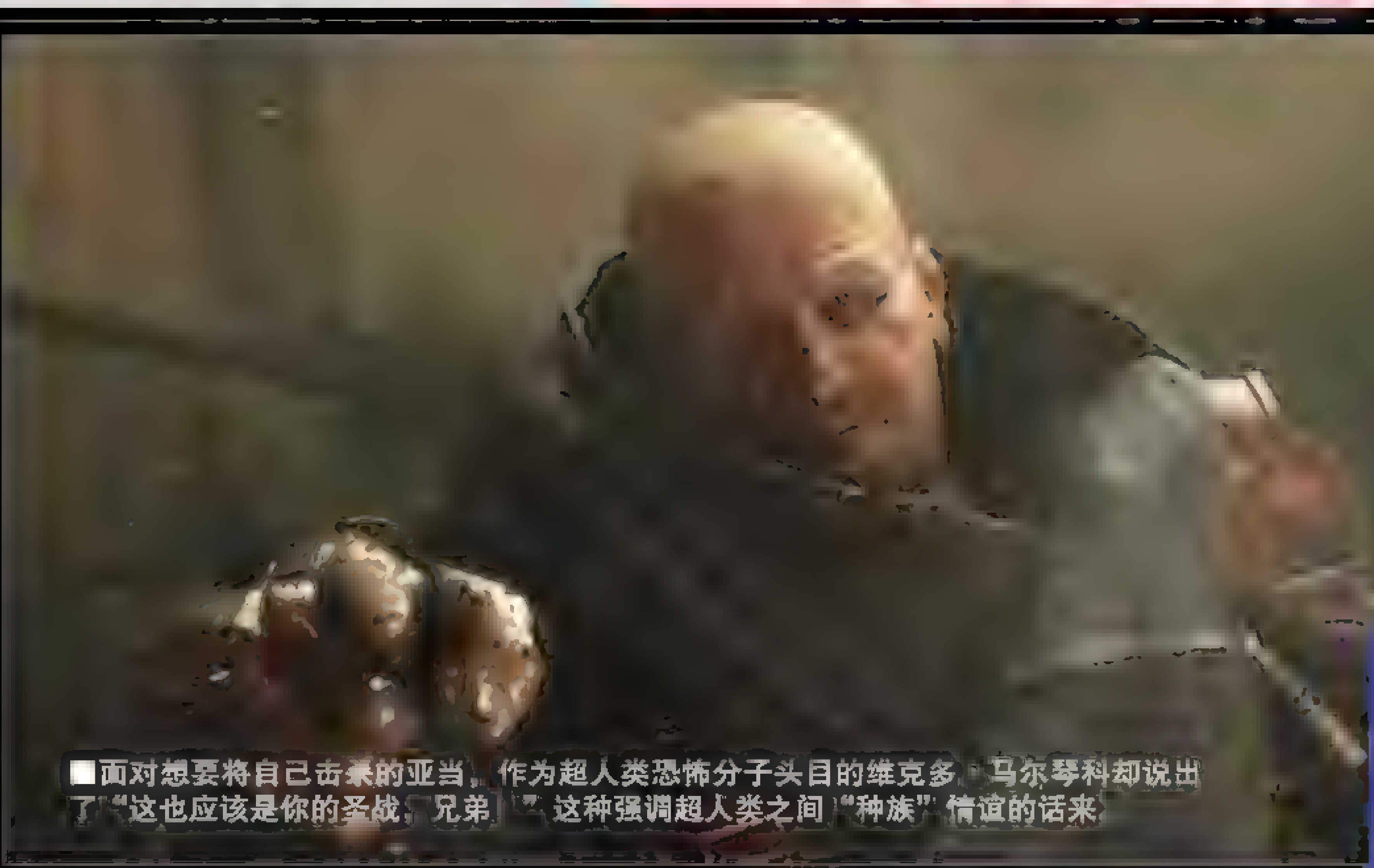
在《人类革命》当中，他用自己的新身躯找到了一部分属于阴谋的答案，也发现了一些令人心碎的事实，例如曾经的女友梅根·里德不但为了继续自己在生化技术领域的研究而倒向了光照会一方，所使用的研究样本竟然还是亚当的DNA。但是他的行动并没有对光照会造成

■击倒虐待超人类的警察后的亚当。开发组故意在构图上为亚当安排了一双用灯管构造出的“翅膀”。

足够大的影响，甚至可以说是无关痛痒，而他已经亲身在最前线见证到了光照会阴谋所造成的伤害，无论是为了避免人类社会进一步遭受这个组织荼毒，还是为了避免自己的DNA所蕴含的可能性被进一步滥用，亚当都必须要和光照会斗到底。

所以，除了在为29特战队服务，亚当还私下执行着另一个任务。光照会既然庞大而隐秘，那他就利用这个组织的对手来与其对抗，而那些对手当中，有一个组织在亚当追寻前女友梅根的踪迹时就曾和他有过短暂合作，那就是神秘的黑客组织神像联合体（Juggernaut Collective），亚当秘密地为他们提供信息，也利用从他们处获得的情报展开行动。

但是，无论是29特战队还是神像联合体，都并不是值得完全信任的对象，他们提供给亚当的消息也有可能互相矛盾和冲突，到底要在什么时候选择相信哪一方？此时感到左右为难的就不只是亚当，还有必须替他做出决定的玩家们。每一个选择都会产生不同的后果，也由此诞生出了不同的剧情变化。这也让本作的故事变得更有吸引力。



■面对想要将自己击杀的亚当，作为超人类恐怖分子头目的维克多·马尔琴科却说出了“这也应该是你的圣战，兄弟！”这种强调超人类之间“种族”情谊的话来

[名词释义：超人类]

[illegible]

▲能够隐形而且火力强大的纳米尔（Namir）是《人类革命》当中最难缠的BOSS之一，也是潜行玩家的噩梦。

改进之处

当2011年《杀出重围 人类革命》刚刚上市，其实每一个Eidos蒙特利尔的员工都对于游戏的前景感到忐忑不安。他们用一个古老而经典的品牌，创造了一款全新的作品，这个系列有着无数疯狂的死忠，他们并不确定这些尝试过《杀出重围》的玩家是否会欣赏这款带上了许多新世代元素的续作，也并不确定现在的玩家还能否接受赛博朋克这种哪怕是在今天也显得有点前卫的风格。

这意味着他们并不是以创造一个系列品牌的心态在打造这款作品，《杀出重围 人类革命》是一次诚意满满但是风险巨大的尝试，如果行得通——事实上他们赌对了，那么就继续做下去，如果行不通，就换个别的继续做——就像是去年的《神偷》。这种心态给了他们动力，但也留下了一些问题，而既然《杀出重围 人类革命》有了续作，这些问题也就成为了《人类分裂》的改进之处。

■[illegible]潜行玩家[illegible]习惯是本作其中一个改进重点

[更多元化的 BOSS 战]

《杀出重围 人类革命》继承了系列的特点，能够提供多种多样的方式让玩家进行游戏，潜行、正攻、黑客手段和狙击暗杀均可以达成目标。但也正因此如此，这款作品当中的BOSS战才会让人显得无比憤慨，几乎每一场战斗都是粗暴地用剧情直接把玩家拉入战斗当中，逼着玩家和BOSS正面对攻。那些走强攻路线的玩家或许只是觉得自己正在面临一场合乎常理的挑战，但是走其他路线的玩家恐怕就不会太欣赏这一点。

犹记我当年做攻略的时候走的是潜行路线，手上长期只有一把电击枪作为武器，而且在游戏当中全程也就开了一枪，基本靠击晕和寻找暗道躲避就能够搞定大部分敌人。而一到了BOSS战，这些花招全部失效，我被迫操纵着一个加点完全是潜行向的角色，在BOSS们强大的火力之下东奔西逃，搜刮着场地当中放置着的各色枪械，向其倾泻火力并试图让自己活下来。今年我重玩了一回本作，靠着之前做攻略时记住的教训，特意扛上了火箭炮和重机枪，还加出了威力巨大的台风攻击升级项目，原本让我恶心得不行的BOSS战瞬间就变成了单方面虐待，能隐形火力又猛的佣兵头子纳米尔被我用强火力猛轰，都没来得及发出一次攻击就被击倒，

简直让人觉得毫无乐趣，所以实际上BOSS设计对于准备充足的玩家来说又简单得有点过份了。于是，无论从什么角度来看，BOSS战都可以说是《人类革命》身上为数不多的败笔。

这根水桶上的短板是如何出现的？在为《人类分裂》的宣传进行采访时，本作的执行监制Jean-Francois Dugas坦言，是因为外包的关系。当时为了让《人类革命》能够赶上预定的发售日，该作的所有BOSS战都被委托给了另外一家游戏开发商制作，从结果上来说，这保证了游戏的进度，却破坏了游戏体验的完整性。

“我们一直都有着这样的计划，要令玩家能够用符合其风格的方式来去与BOSS进入战斗，无论是潜行，还是正攻，又或是依靠黑客手段均能够实现。所以在《人类革命》发售后，我们并不是从玩家们的反馈当中得出了‘天哪，大家原来根本不喜欢BOSS战！’这种结论，而是意识到其呈现方式从一开始就没有符合我们原本的目标。所以在《人类革命》的DLC“失落的联系”(Missing Link)中，我们终于如愿打造了心目中的BOSS战，玩家们能够以自己所期盼的方式与BOSS进入战斗。这种BOSS战的设计方式，也会被延续到《人类分裂》当中。”

对于走潜行流的玩家来说，这的确是一大福音，不过本来就喜欢走全武行的玩家也无须担心，因为还有另外一个针对你们而加入的改进。

[更刺激的正面战斗]

在Eidos蒙特利尔收到的反馈当中，有一个有趣的现象，就是走潜行路线的玩家普遍给予本作的游戏体验评价更高。这不是很难理解的现象，毕竟这款作品从其游戏乐趣核心上来说就是偏向于潜行和黑客骇入风格，但既然游戏中提供了类型尚算齐全的枪械，也提供了一定数量的模组和强化部件，剥夺玩家们突突突的乐趣显然是不对的。

《人类革命》在这一点上的表现同样并不特别令人满意，掩体系统还有枪械射击的手感都显得差强人意，而且在游戏最初期的序章部分已经有所体现。强化亚当的能力可以令正攻流的整体感觉得到改善，但要和市面上主流的FPS和TPS比起来，仍然有着不小的差距。

《人类分裂》正在锐意解决这一点，试图让游戏当中使用枪械的部分变得更有乐趣。亚当仍然能够使用造型带着科幻感的武器，而这一次，武器本身的强化方式不再只是枯燥地打开界面安插部件，游戏当中玩家随时可以通过按键进入武器调整状态，此时角色视角会集中在武器上，其能够更改替换的项目也会被一一列出，包括是否加载消音器，开启和关闭激光瞄准辅助，使用的弹药和瞄准镜类型，甚至是射击方式等等。这一系统非常类似于《孤岛危机》中的设定，玩家甚至能够在战斗当中使用，几下快捷的按键输入就可以迅速更改玩家武器的性能，让其能够应对不同的战斗场合。

除了常规的枪械，本作当中亚当本身的战斗力也得到了进一步的提升，他的双手拥有了更多的性能，可以发射出电击针让敌人陷入麻痹，也可以让拳头变形成为能量炮发射大范围的冲击波，甚至连暗藏在手臂当中的纳米刀刃都获得了新的能力，不但可以作为一个临时的飞行道具直接发射到敌人身上，在经过升级能力后，纳米刀刃的蓄能射击还能够让其破裂成大量的碎片，如同霰弹枪般覆盖扇形范围内的敌人。

为了让正面战斗更为激烈，游戏中甚至加入了环境元素，玩家破坏特定的地点，就可以让其产生连锁反应，从而杀伤在其作用范围内的敌人。而这些敌手也不再只是拿着枪械的普通士兵，他们几乎都装备了类似于《使命召唤 先进战争》当中作为主打元素的外骨骼战斗服，这让他们在维持肉体凡躯的情况下，仍然能够作出许多匹敌超人类身手的高难度动作，并拥有了额外的抗打击力能力和火力。这让正面战斗的难度变得更高，战况也会变得更激烈，而只有在枪林弹雨当中，属于射击游戏的乐趣，才能够得到完整的体现。

■能够通过观察枪械直接改变其[illegible]击方式的新系统[illegible]战斗的乐趣。

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

前线狙击

杀出重围 人类分裂

重装上阵

和 2027 年比起来，亚当·詹森如今是个更为强大的战士，这不仅仅是指他已经习惯了自己的半义肢化身体，也不单单是因为他拥有了更为丰富的战斗经验，而是加入 29 特战队让他得到了更为先进而全面的生化义体，比当初那为了拯救他生命而安装的部件拥有更多更强大的性能。这作为特点体现在游戏当中，就是亚当能够升级的项目数量翻了足足一倍，其中不乏能够进一步增强亚当各方面表现和战斗力的项目，让我们来看一看这些项目都是什么。

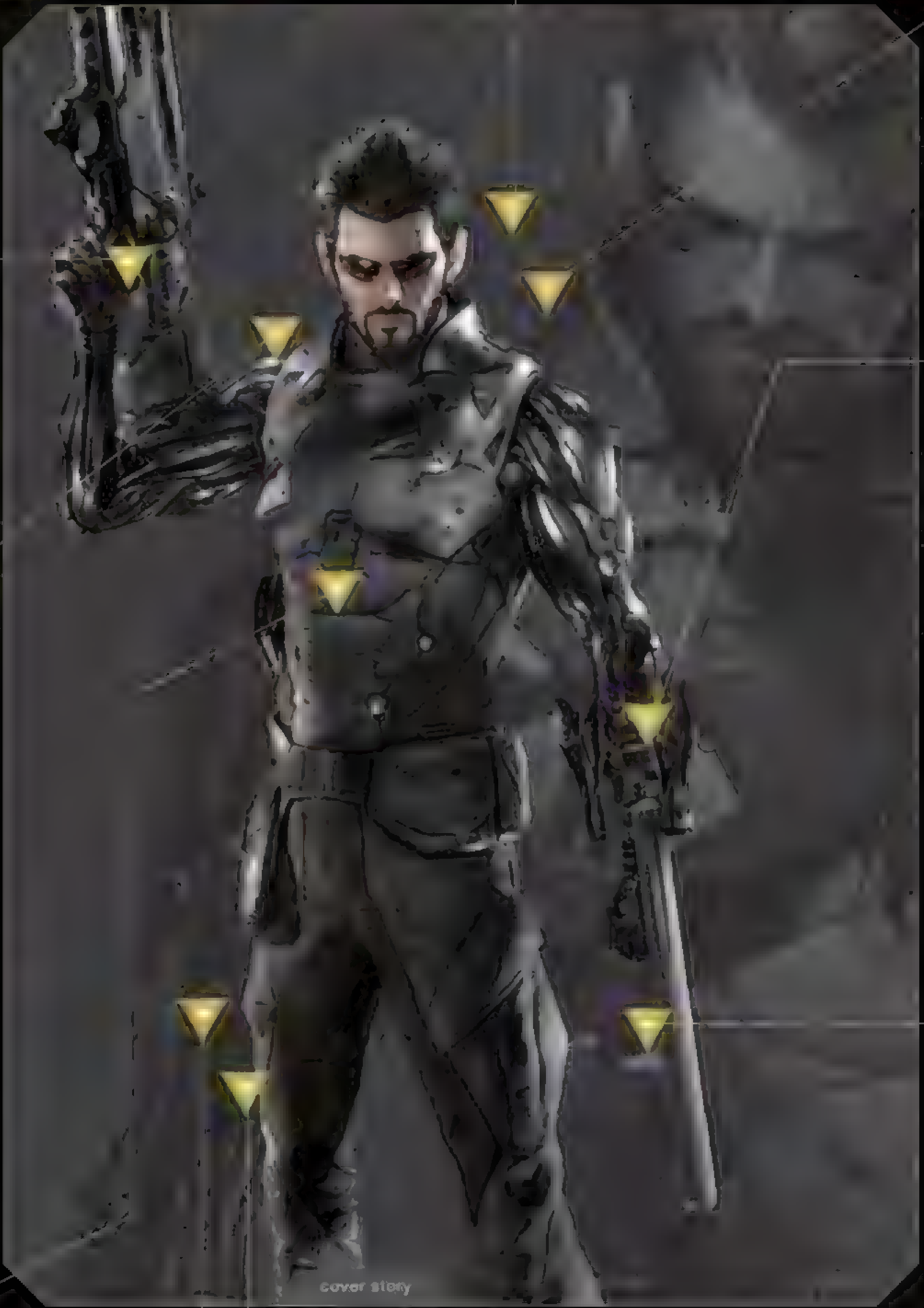
标记与追踪系统 Mark-And-Track System

视觉增强系统，允许亚当标记敌人并在可视范围内追踪其行动，甚至能够显示出敌人身上携带的物品。通过和智能视觉配合，亚当能够全面地把握住敌人的动向。

■亚当启动泰坦护盾时的身体状态就像是变成了《人类革命》菜单画面当中的艺术画造型。

智能视野 Smart Vision

通过消耗电能，令亚当获得了穿透墙壁观察到敌人所在位置的能力，配合标记与追踪系统能够全面掌握敌人的位置，但因为本身耗电极高，所以并不能持续使用。



泰斯拉电击针 Tesla

安装在亚当义肢手背上的装置，发射后能够令被击中的敌人触电并陷入昏迷，从预告片的演示中看来，可使用距离比较短，是在中近距离替代击晕的非致命制敌手段。

脉冲能量冲击枪 P.E.P.S. Gun

简称当中的 P.E.P.S. 指的是“脉冲能量射击系统”(Pulsed Energy Projection System)，在必要的情况下，亚当可以让自己的手臂进行变形，从而转化为一门脉冲能量炮，对正面冲来的敌人发出大威力的冲击波，将其全部击倒，不过因为冲击是广范围的，所以实际上是一种非致命武器。

社交辅助系统 C.A.S.I.E

全称为“智能社交辅助增强系统”(Computer Assisted Social Interaction Enhancer)，简称为 C.A.S.I.E，应用了这一系统的亚当不但可以通过身上智能系统的帮助读解对话对象的身体语言以及情绪状态，也能够得到选择回答方式的建议，甚至是通过释放特定的化学物质来影响对象的情感反应，提高说服对方的成功率。

纳米刀刃 Nano Blade

虽然造型是看似并不尖锐的长方形，但实际上杀伤力比一般金属打造的刀刃还要强，在《人类革命》当中是亚当施展致命近身攻击时的主要杀伤手段。而在本作当中，亚当的手臂还可以化为弩弓，将纳米刀刃射向敌人，视射击方式的不同，既可以是产生大威力的穿透攻击，也可以是扇形范围的放射性攻击。

泰坦护盾 Titan Shield

本作新增的强化项目，和前作强化角色总体伤害抵抗能力的升级项目不一样，是一个能够短暂开启的强化护甲状态，启动时亚当会被一层呈三角形的纳米物质包裹住全身，获得强大的伤害抵抗能力，其定位和《孤岛危机》当中纳米战服的强化护甲状态非常类似。

伊卡洛斯空降系统 Icarus Landing System

前作中就存在的强化系统，能够在亚当从高处下落时创造一个磁场护盾，让其能够缓缓下降，避免受到掉落伤害。本作当中这一系统得到了进一步加强，在蓄能之后能够让亚当直接凌空冲刺到指定的地点，方便玩家展开正面突袭。

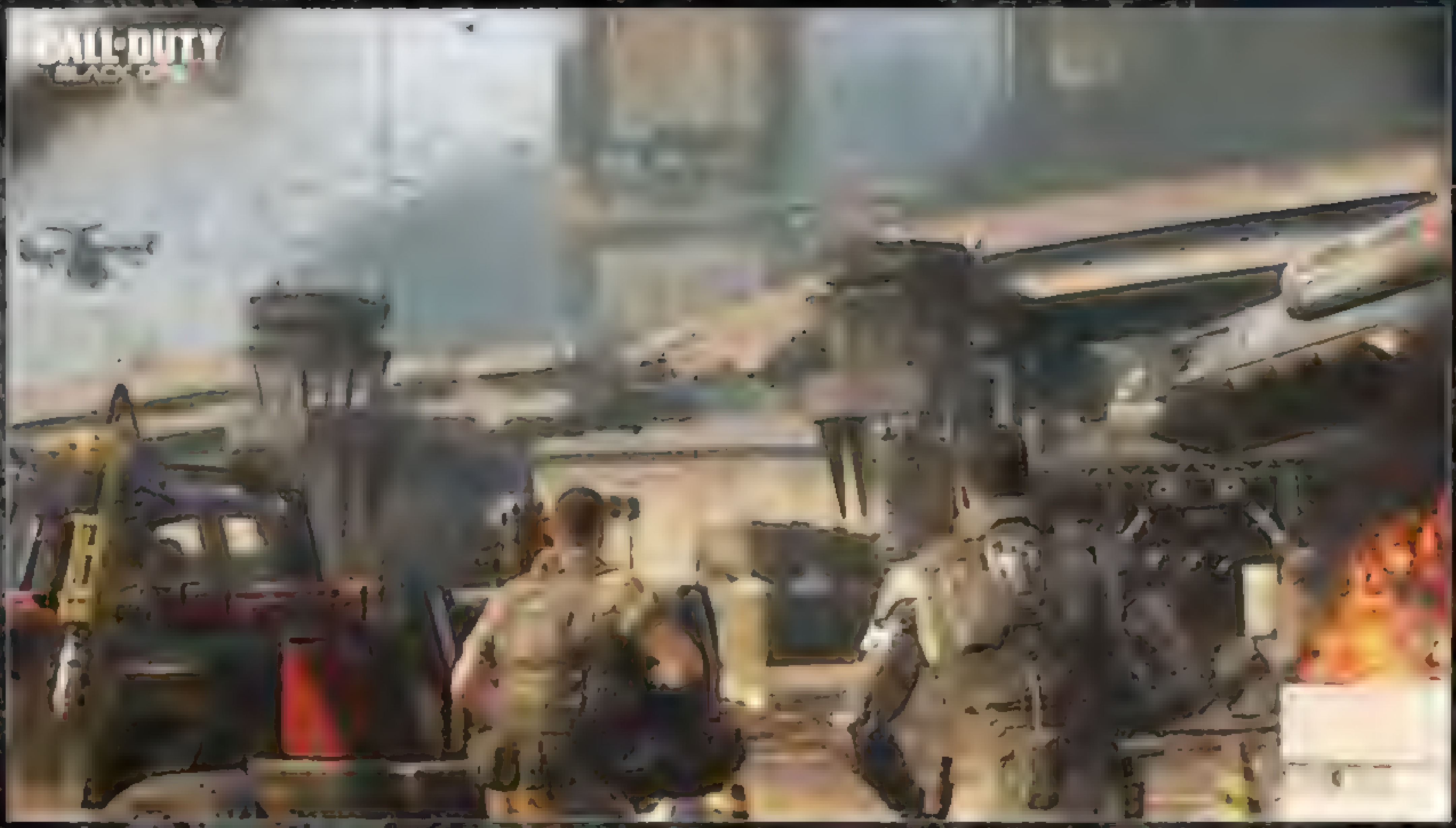
无声奔跑 Silent Run

前作当中就存在的系统，能够让亚当的移动产生更小的噪音，发动主动耗能的效果后甚至能够吸收其发出的一切移动声响，和隐形迷彩配合能够让亚当化身为如同幽灵般的渗透者。

文 祁门红茶（实习编辑） 美编 anubis

使命召唤 黑色行动 III　Activision　主视角射击
多机种
Call of Duty Black Ops III　美版
2015年11月6日　人数1人　在线多人　对应年龄　17岁以上
平台为PS4/XOne未定

作为万众期待的“年货”之一，“《使命召唤》系列”最新作《使命召唤 黑色行动 III》终于公布了其发售日。本作将于今年11月6日发售，由玩家熟悉的“T组”Treyerch开发制作。制作组在4月里依次了发布了3段预告片和游戏相关情报，就让我们来看一看这次“年货”又能给各位主视角射击游戏爱好者带来怎样的惊喜吧。



“第三次”黑色行动

继一代的1968年到二代的2025年，本作继续把玩家带到了2060年的战场。故事讲述了在二代结尾的“无人机劫持事件”过后，美军军力因此大大受挫。35年后的2060年世界几大强国共同建立了“DEAD”(Directed Energy Air Defense 定向激光防空）系统，使得空中力量的重要性被大大削弱，战争的重点重新回到了地面部队。而DNI(Direct Neural Interface 脑机接口）技术的广泛应用使得士兵能完全控制自己的生理机能，并利用电脑系统来调整和强化自己的四肢，甚至能和自己的队友更快地反应、协调和沟通。

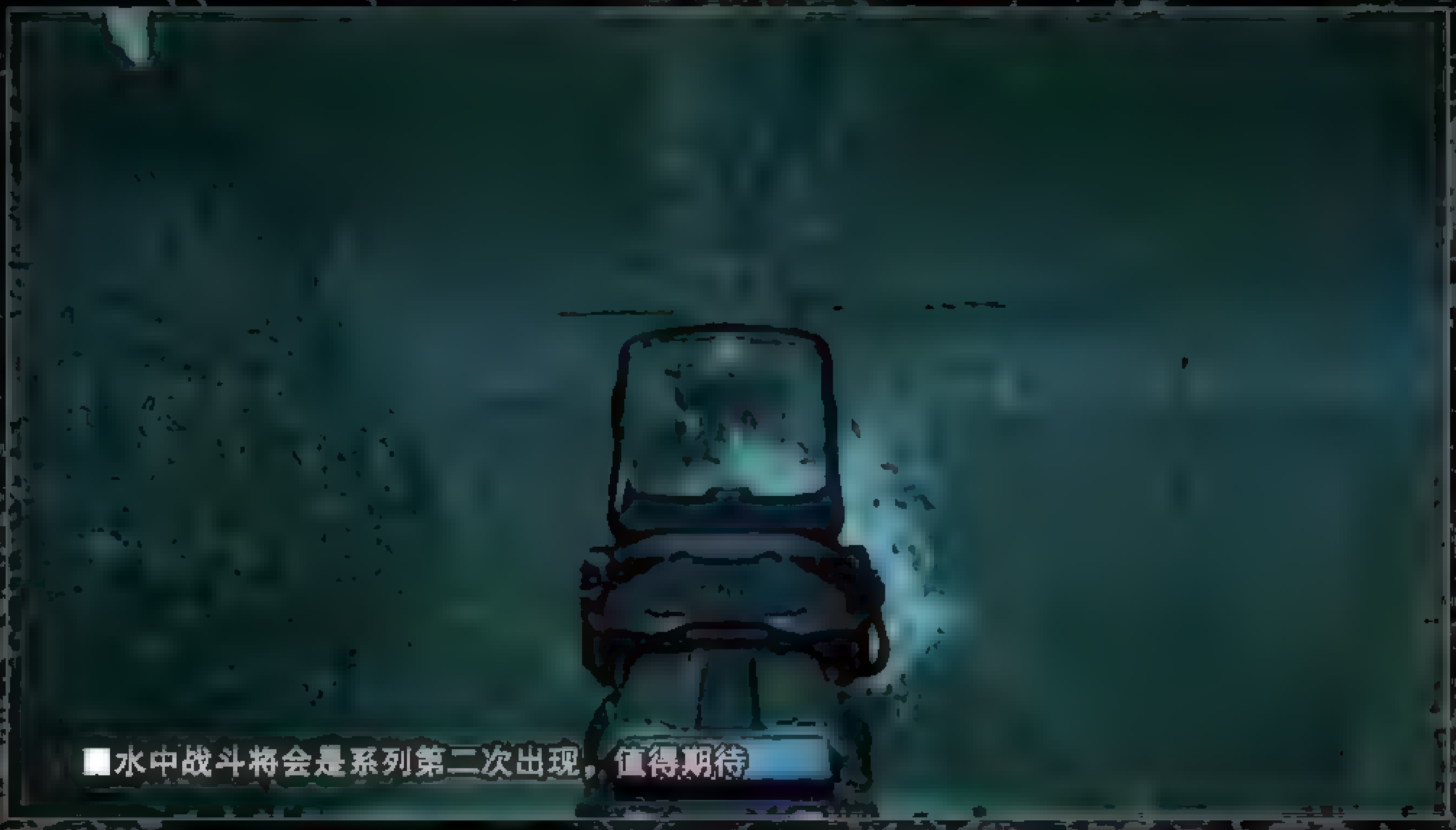
而剧情就始于黑色行动小队被派遣去一个位于新加坡的CIA据点，结果发生了大规模毒气泄漏事件，造成了首日10万人死亡，小队也就此失去联系，社会把这次事件称呼为“Singapore Disaster（新加坡灾难）”。这次事件造成的不单单是无辜平民伤亡，更重要的是，它直接导致了美国历史上最大的一次军事情报泄露，本作的故事也因此开始。

虽然制作组没有透露太多本作剧情，但玩过前作的玩家应该会意识到，“大规模毒气泄漏事件”中的“毒气”极有可能指的就是初代出现过的“NOVA6”。再结合第一个预告片中的背景对白和第二个预告中的年份表始于1993年，我们有理由相信这代游戏中玩家还是有机会再次操纵我们熟悉的初代主角亚历克斯·梅森。

本作的战役部分将会加入类似于《使命召唤 高级战争》的技能和强化系统，玩家可以根据自己的玩法和关卡的需要选择适当的技能。本作还首次在战役部分引入了四人合作内容，四个玩家将会在一个半开放性的地图上并肩作战。从预告片还可以看出新武器诸如复合弓的加入和水中战斗的要素，相信本作的单人部分无论是剧情还是实际游戏部分都不会让玩家失望。

©2015 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION, CALL OF DUTY, CALL OF DUTY BLACK OPS and stylized roman numeral III are trademarks of Activision Publishing, Inc.

■新武器复合弓也是联机模式其中一个角色“Outrider”（侍卫）的特有武器



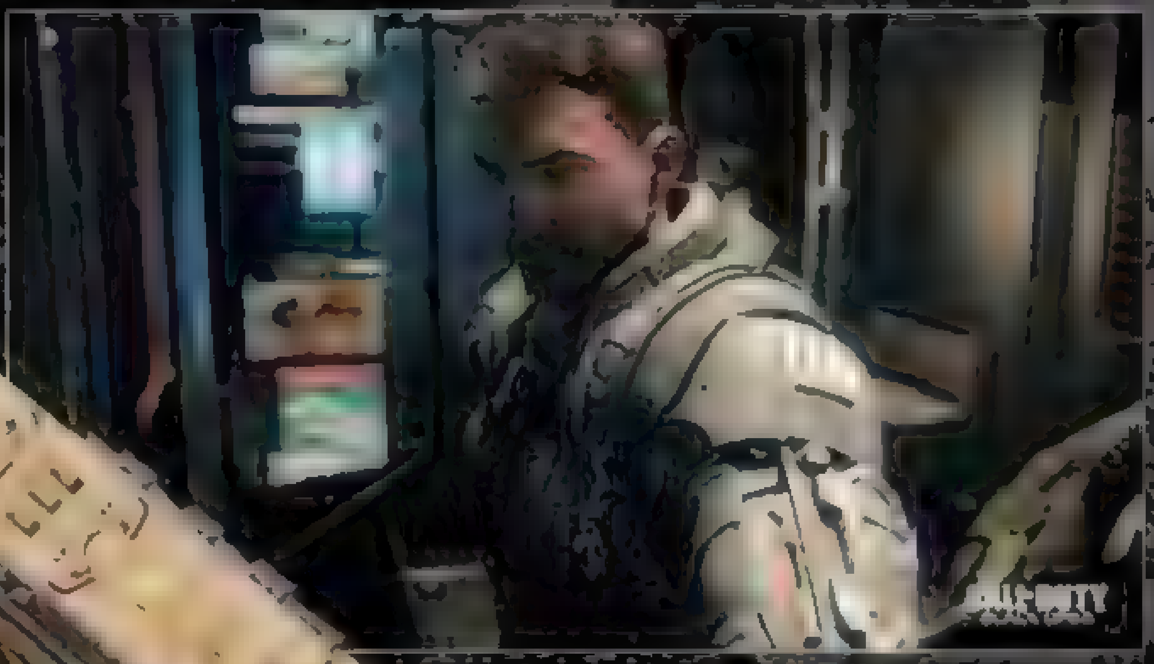
■水中战斗将会是系列第二次出现，值得期待

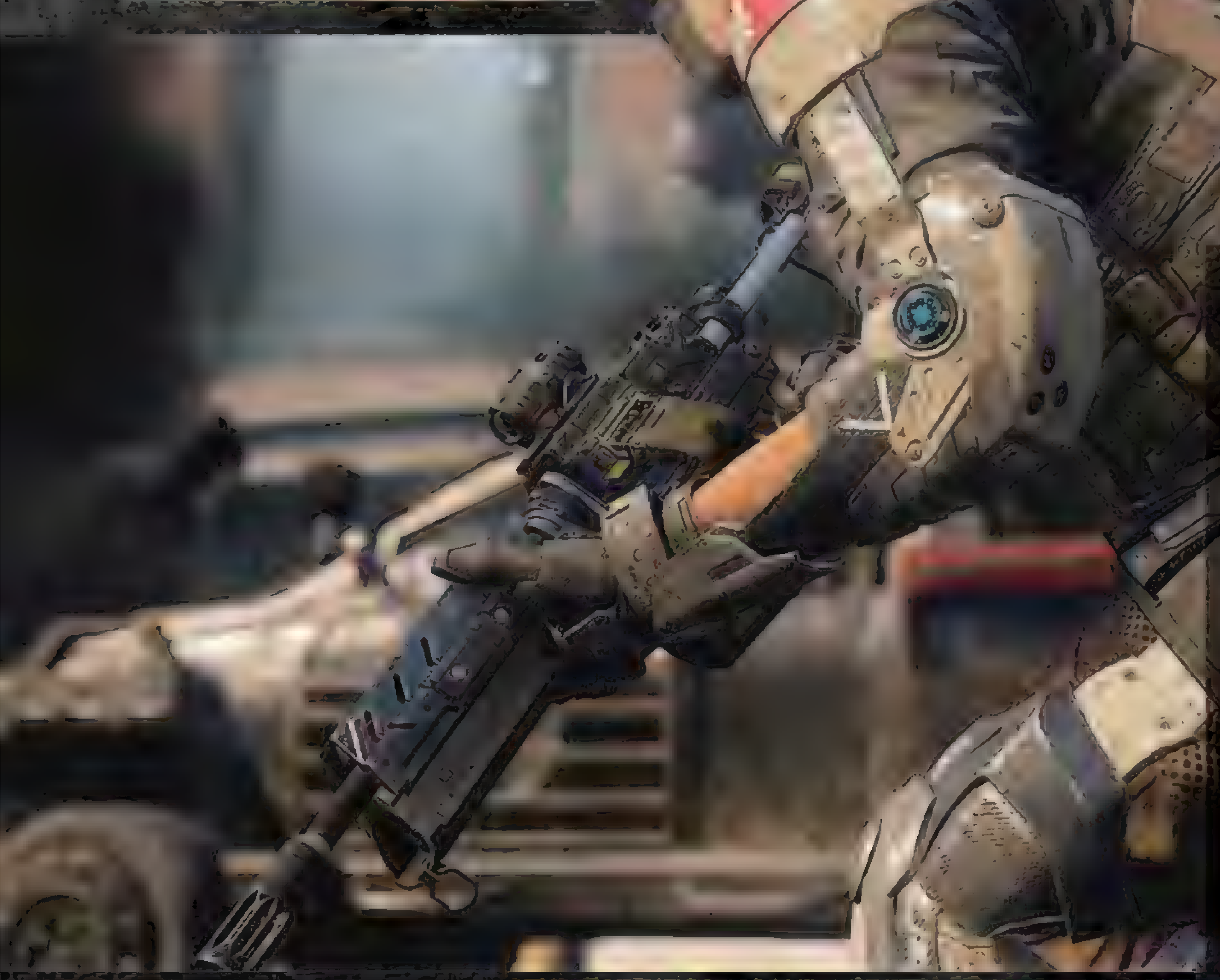
全新的联机模式和丧尸模式

虽然本作的故事是发生在2060年，但联机模式我们将不会再看到外骨骼动力服的存在。玩家在网战中的移动将会更加迅速，操作也更加便利。外骨骼动力服的缺点之一就是在快速移动中途玩家很难改变方向，本作中玩家同样能使用类似的快速移动。但在本作玩家快速移动中能调整前进方向，可以根据自己的需要调整速度和高度，玩家还可以在墙壁上行走，想必网战的战斗节奏将会比系列前作都更加快。

网战的另一个重大进化就是取消了自定义角色的设定，取而代之的是玩家将会选择一个角色作为自己网战的化身。每个角色都有自己独特的技能和武器，而且一旦战局开始便不能更改。现在制作组只公布了其中四个角色，从公布的少量情报可以看出角色之间的差别还是很大的，而且技能都是各有特色，例如其中一个角色Reaper，本体是个机器人，手腕还可以变成加特林机枪，其特有技能为瞬间回到几秒前所处的位置。

至于万众期待的丧尸模式则也会迎来变化。本作将会引入成长系统，玩家将可以通过积累经验值来增强自身和获得新能力。就和战役部分的剧情一样，制作组并没有公布关于本作丧尸模式的详细剧情。丧尸模式现有的情报除了预告动画结尾的那几秒画面之外就只有这样一句话“Only the cursed survive”（只有被诅咒的人方能生存下来），不禁让人浮想联翩。





预订福利

玩家现在已经可以预订本作，预订本作的玩家可以参与本作的联机模式Beta公测，虽然公测的具体时间还没公布，但对于系列爱好者而言，能提前体验到本作无疑是一件开心的事。那各位还在等什么？赶紧买买买啊！

CALL OF DUTY BLACK OPS III BETA!

龙之信条OL	Capcom	动作角色扮演
多机种 Dragon's Dogma Online		日版
2015年内	多人在线	对应年龄：15岁以上
售价为PS3/PS4：免费		

《龙之信条 OL》是以在 2012 年 5 月发售的《龙之信条》世界观为背景开发的 F2P 网络游戏，在前作里玩家是与 NPC 一起在《龙之信条》的世界里进行探险，而在本作中，《龙之信条 OL》的每个大厅可容纳 100 个玩家，玩家可以在其中寻找到 3 个小伙伴一起来探索这个世界。本作与前作相比除了画面有所优化之外，新的故事设定也是令人在意的部分，不过本作的配信时间还尚未公开。

文 秋沙雨　美编 NINA

世界观介绍

“你才是被选上的人。”
突然袭来的龙夺走了主角的心脏，
但是主角苏醒了过来，
成为以打倒龙为宿命的“觉者”。

在漫长的冒险之后，
觉者的旅途以世界的真理作为终点。

龙之信条。
这是“述说龙之理的物语”。

现在，众多觉者们的新冒险，就要拉开帷幕了。

●龙之理 –Dragon's Dogma–

这是一个由龙选出觉者，而觉者终将变成龙的世界。

成为龙的觉者在有生之年都将成为大地的守护者，孕育着人们

人们将其称之为“守界之理”。

打破了守护世界的秩序的，是不知从何而来的黄金之龙。

白龙与威胁世界和平的黄金龙进行战斗。

两者之战长达数日，人们提心吊胆地等待着战斗的结果。

在激战之中，白龙的全力一击贯穿了黄金之龙的胸口，战斗以白龙的胜利告终。

但是白龙自身也受到了重伤，落入大地。

人们聚集在白龙周围，为其献上祈祷。

六大职业

战士
Fighter

同时装备着[illegible]与盾的职业，有着[illegible]防御力，擅长近距离战斗和[illegible]，是团体战里不可或缺的前卫人员。

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

猎人 Hunter

[illegible]

祭司 Priest

[illegible]

探索者 Seeker

使用绳索在战场[illegible]

盾之贤者 Shield Sage

[illegible]

巫师 Sorcerer

[illegible]

世界观介绍

●坠落大地的白龙

看着献上祈祷的人们，白龙用衰弱的声音说着：

——我可以让你们成为觉者
——但是作为交换，你们要守护我

白龙使出剩余不多的力量，
诞生了众多的觉者们。

觉者们为了保护雷斯塔尼亚的守护者·白龙
开始踏上了与魔物战斗的旅途。

●守护衰弱的龙与大地的觉者

“我可以让你们成为觉者。”
在这块由龙所统治的大地上，雷斯塔尼亚的所有冒险都是因白龙而起。

时间为雷斯塔尼亚历 323 年，
由衰弱的白龙所统治的大地，雷斯塔尼亚。

在过去，这片大地由白龙所守护才得以保持着和平的秩序。人们都认为这繁荣的景象会一直持续下去，但是突然爆发的巨大灾厄让白龙失去了力量。

白龙用最后的力量让一个新的觉者（主角）诞生。

大地的守护者开始被石化所侵蚀，雷斯塔尼亚也开始面临着魔物的威胁。

●兽人的嚎叫逐渐逼近

“兽人才是地上的霸者！”

变身为战场的雷斯塔尼亚大陆上，觉者与魔物开始了斗争。兽人的大军打破了一切的安宁，它们开始包围堡垒。300 年以来未曾被攻破过的古力腾堡垒现在面临着陷落的危机，被龙所悬赏的觉者们为了保卫家园而拿起了武器。

雷斯塔尼亚的生物们

兽人

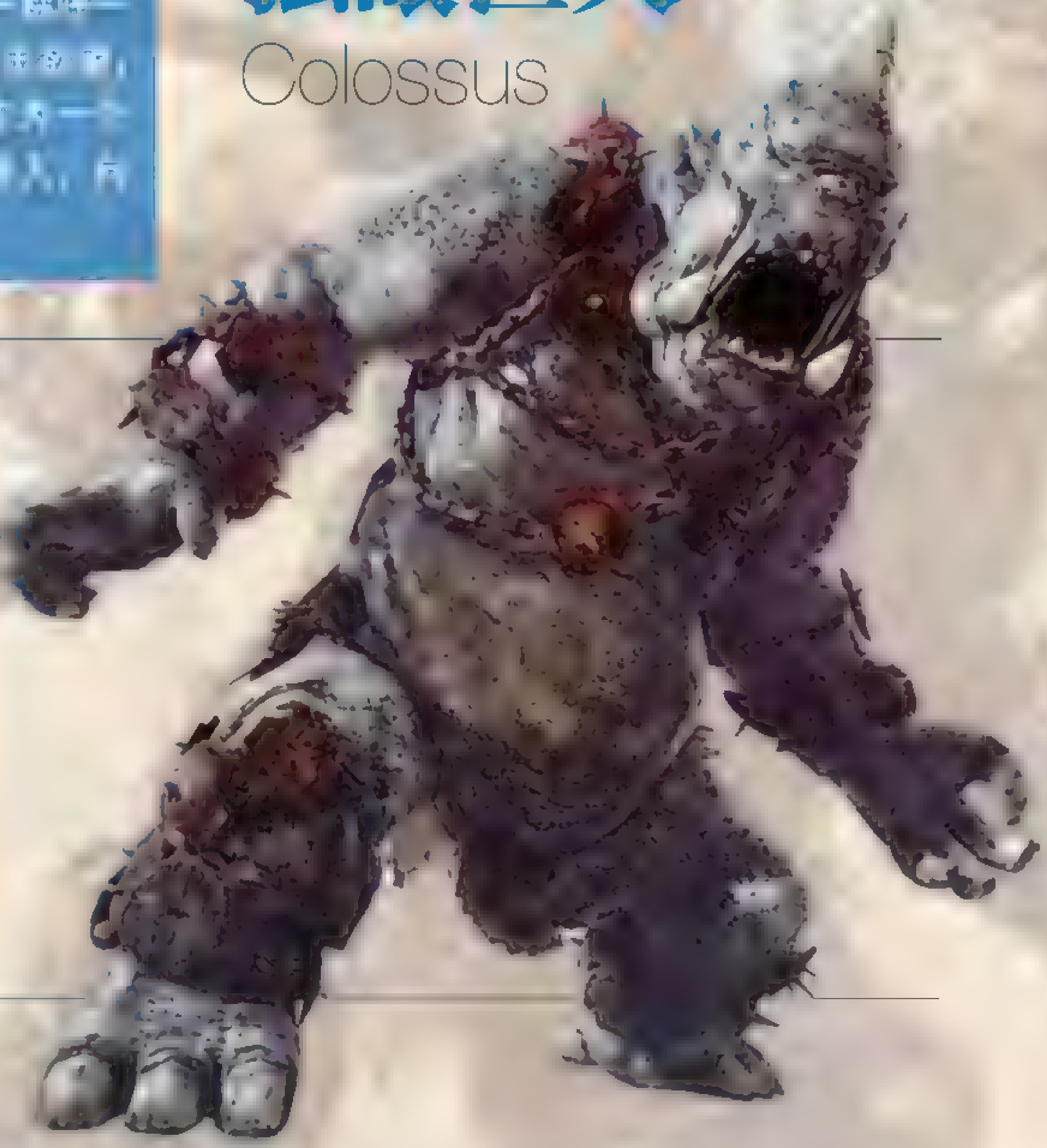
Orc

[illegible]

独眼巨人

Colossus

[illegible]



林德虫

Lindwurm

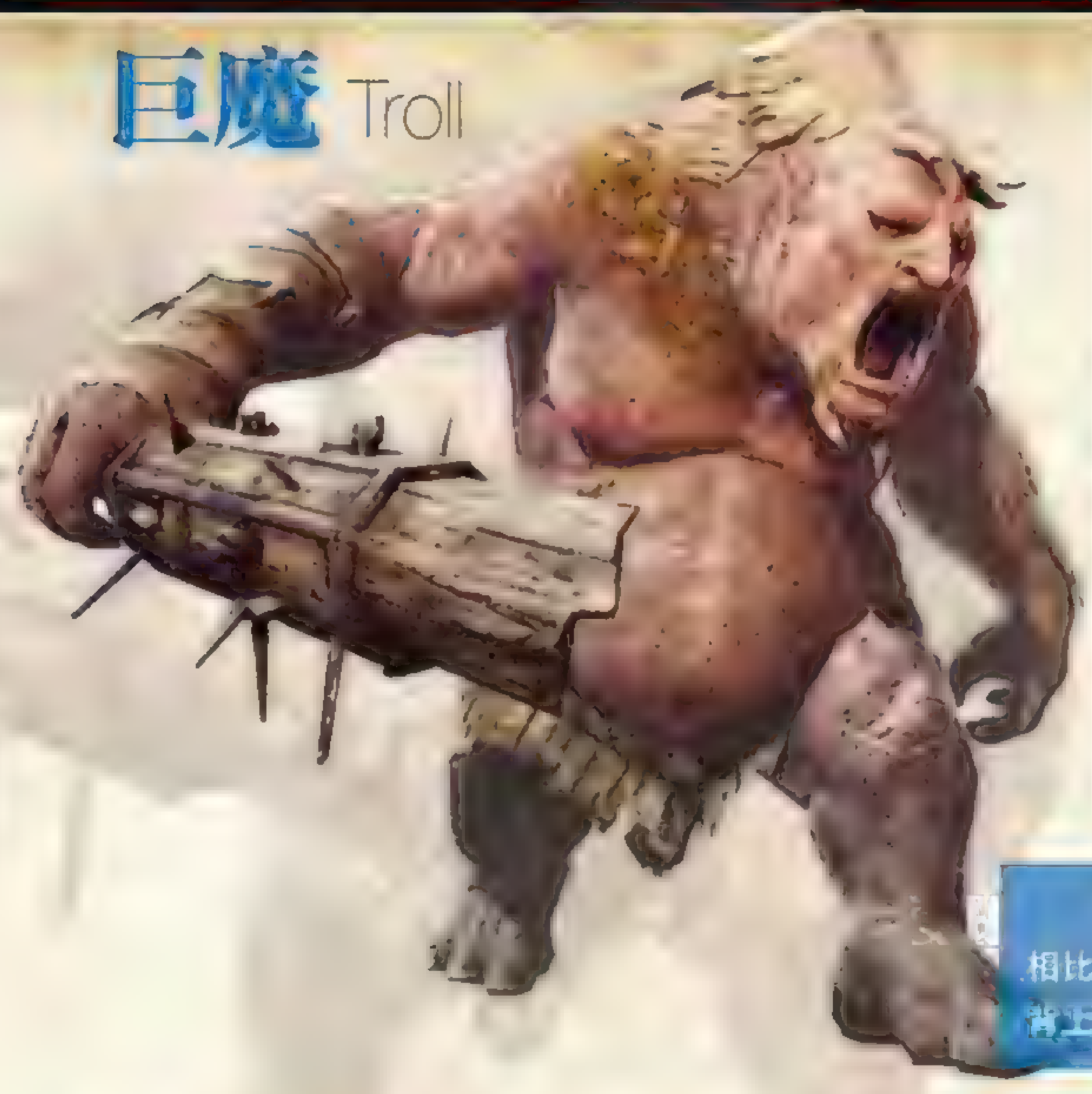
[illegible]

斯芬克斯

Sphinx

[illegible]

巨魔 Troll



潜伏于森林深处的丑陋巨人，它们有着膨胀起来的红色身体与歪曲的角。与其他巨人族相比，它们的智力很高，在战斗时还会抛投放入了能够扰乱视线之物的木桶，它们的肩膀和背上都覆盖着有毒的苔藓，在行动时会掉落下来，侵蚀着爬到它们身上的敌人们。

“觉者”的战友

瓦涅沙

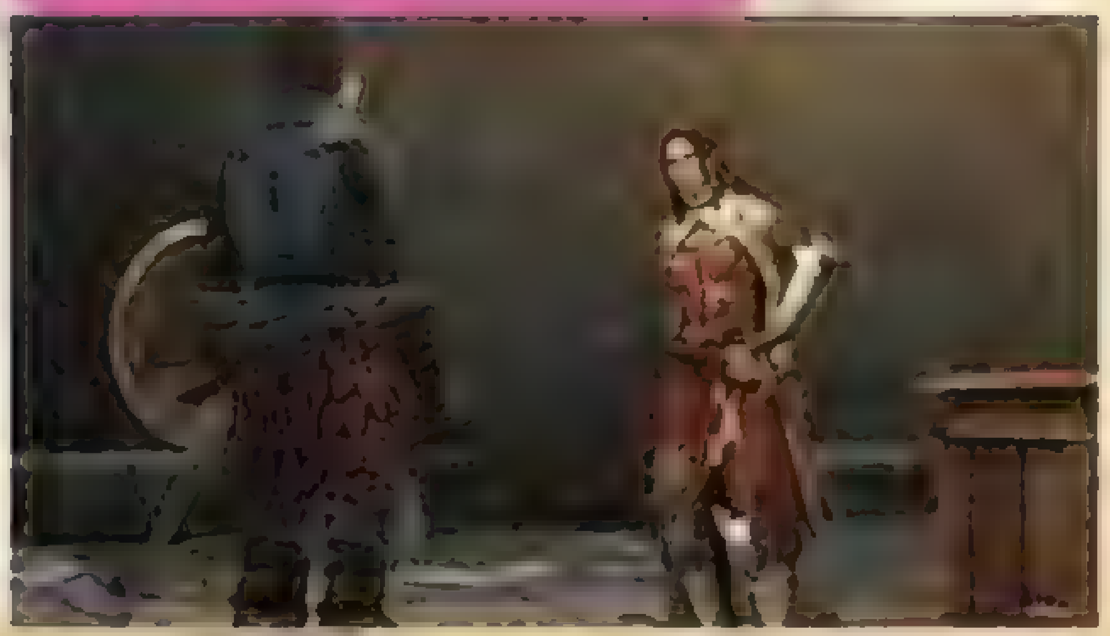
CV：田中敦子

雷欧

CV：山寺宏一

伊丽丝

CV：井上麻里奈



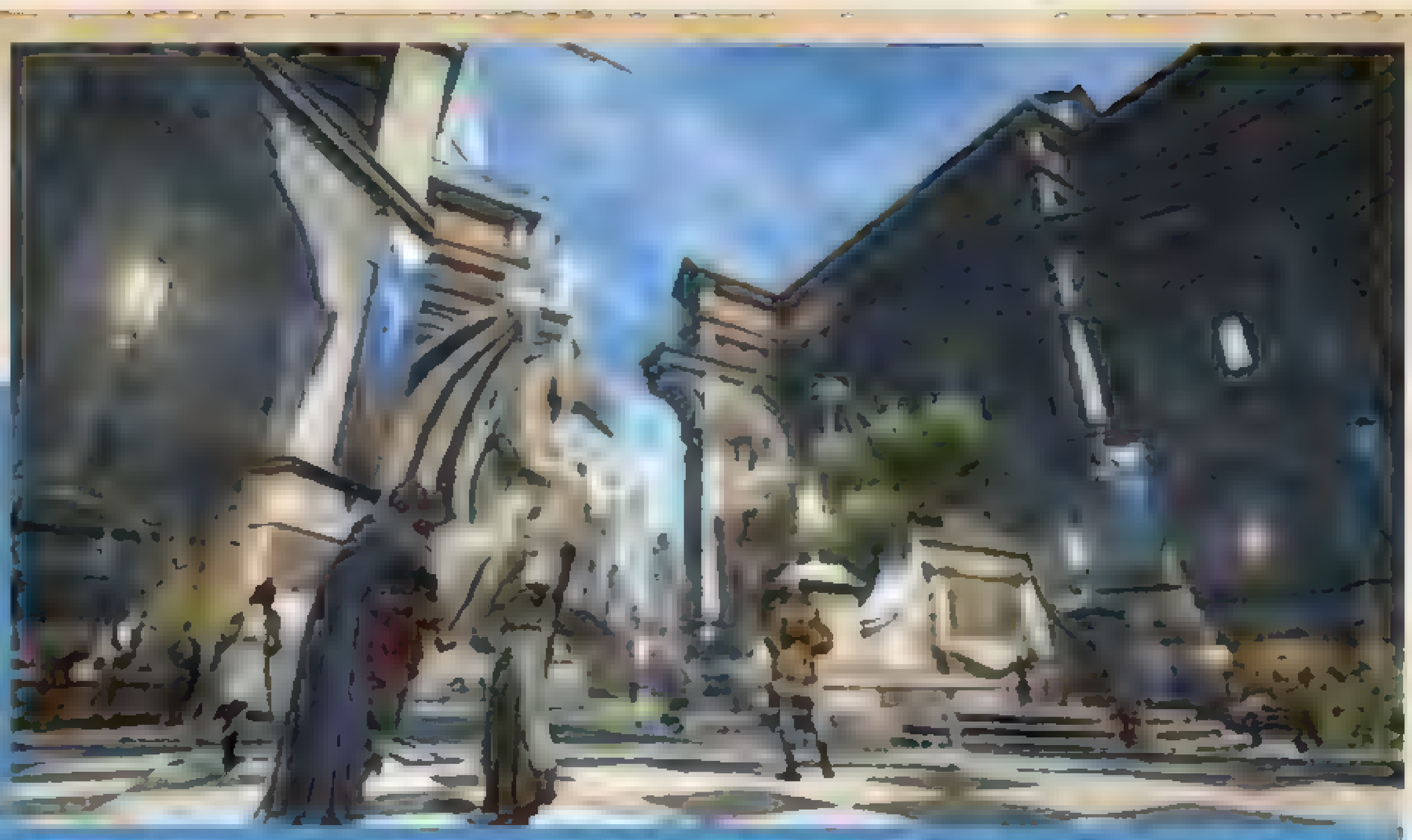
法毕欧

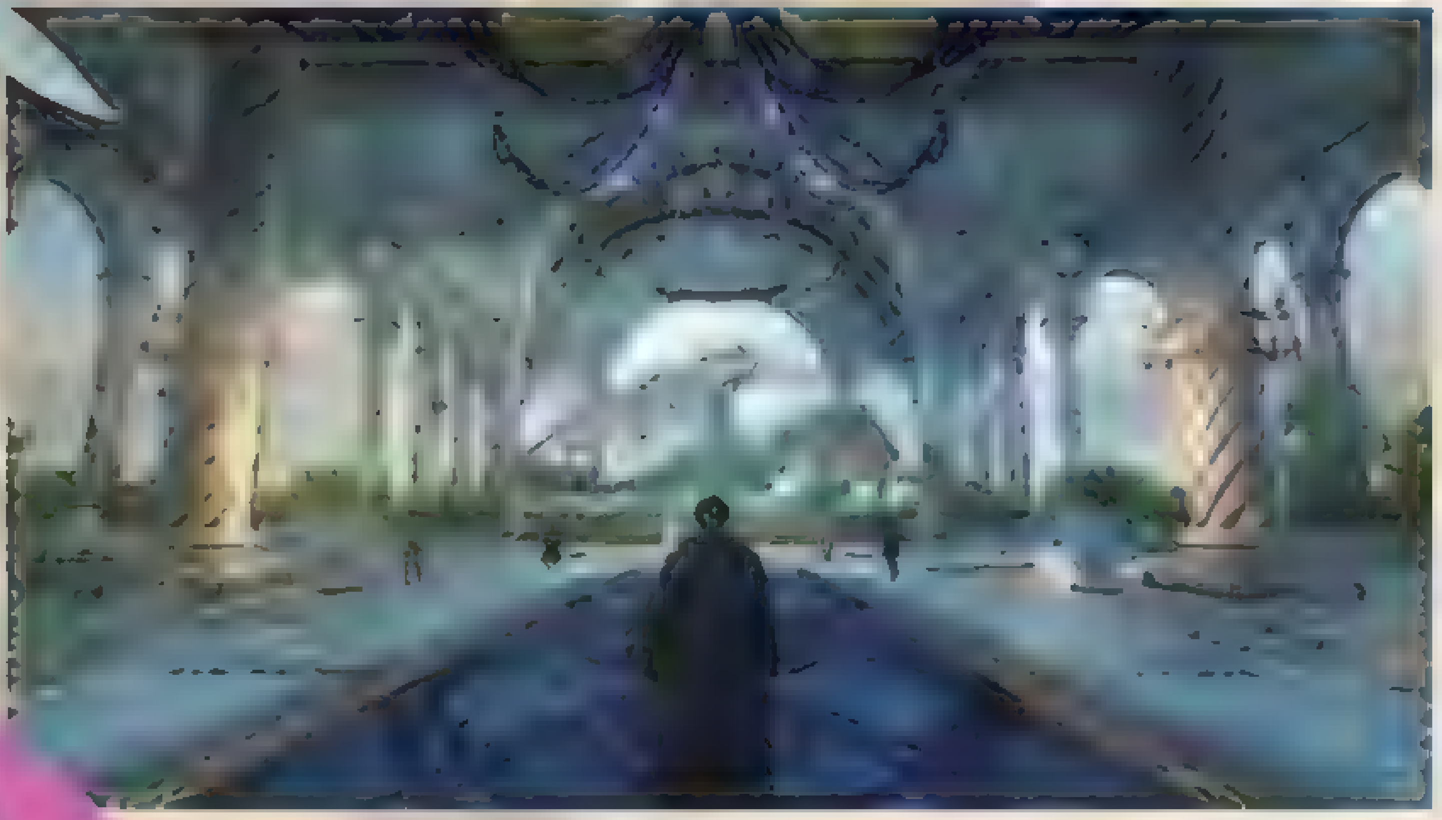
CV：细谷佳正

场景

白龙神殿雷泽

[illegible]



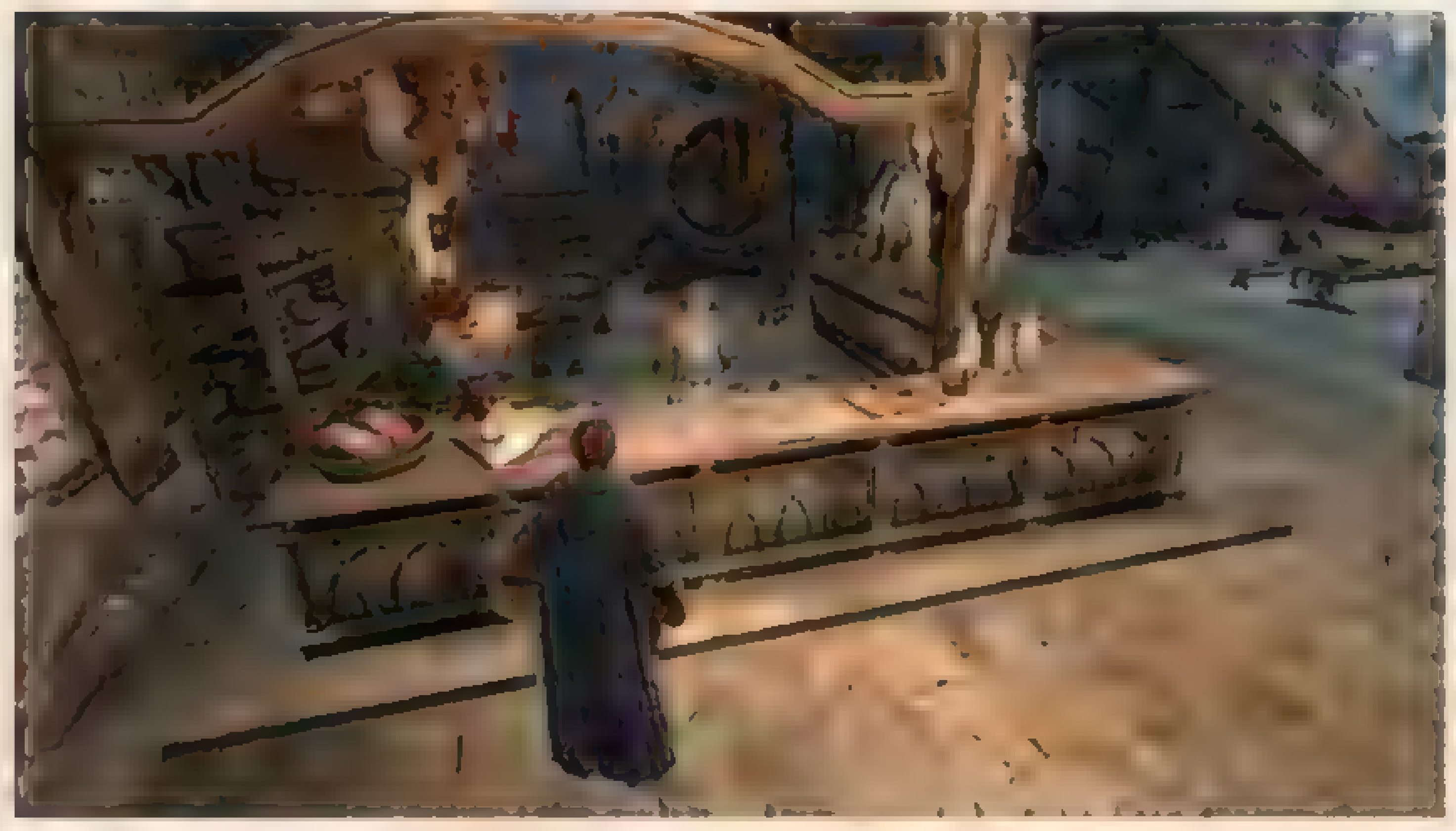


◆谒见之间

在这里，能够见到伴随着衰弱的白龙的白翼觉者队的雷奥、伊丽丝以及其他神官等任务。在这里时常进行着针对兽人进攻等战事军议，主角等觉者们也将在这里进行各种各样的试练。

◆宿场区

神殿北侧的区域，有着旅馆、酒馆和训练所等设施。玩家在酒馆里可以招人一起组队一起出任务，在训练所里还能够进行各种战斗训练。



◆商店区

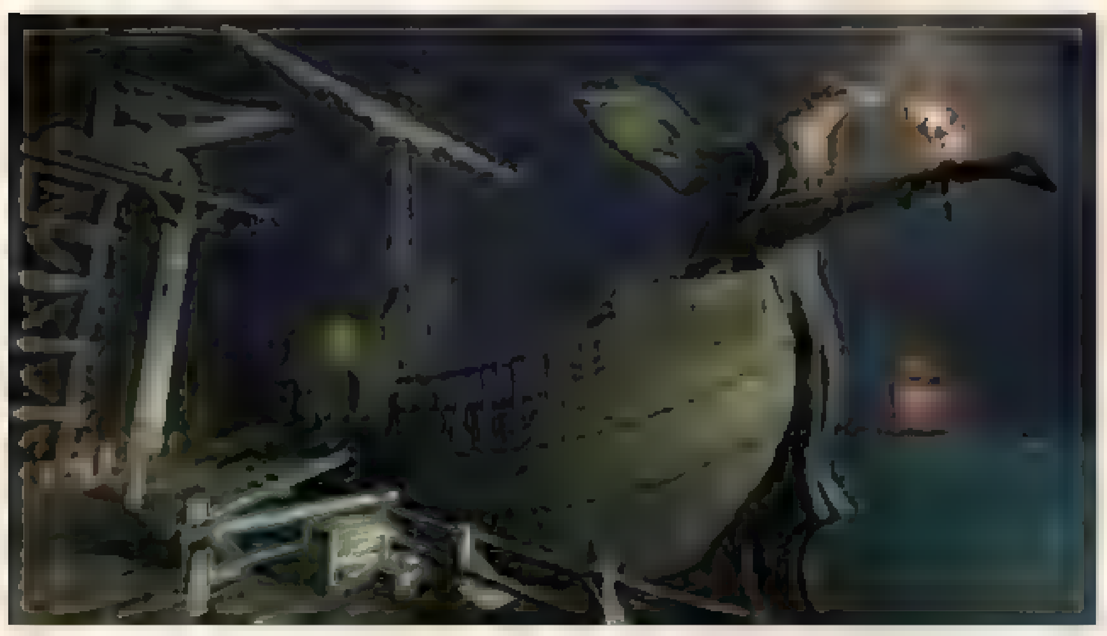
交易所是觉者与雷斯塔尼亚的人们进行各种物品交换的地方，在这里偶尔会出现在通常店铺里看不到的珍贵商品或者稀有魔物素材的贩卖。在交易成立时虽然会收取一些手续费，不过在这里进行交易的话，物品的价格能够在一定范围内自由设定。

米夏尔

CV：林原惠

◆港洞

利用面朝大海的自然洞窟建造而成的港口，同时也是觉者们前往外海进行调查的重要设施。由于雷斯塔尼亚附近的海流非常不稳定，所以这个港口目前还并没有作为一种交通手段来进行使用。



各大区域

◆海德尔平原

位于雷斯塔尼亚中部的广阔平原。

人们在白龙沉睡之地建立起神殿，各地的人民渐渐聚集到这里。与其他地方相比，这里的魔物势力较弱，不过依然还是会受到来自兽人等强大魔物的威胁。这片充满光明的平原里还存在着只能依靠灯台来进行探路的昏暗迷宫……

◆米斯流森林

位于雷斯塔尼亚南部的广袤森林。

在那里栖息着多种多样的动植物、人类和魔物，可见森林之恩惠是何等丰硕。在森林某处还有着自然形成的洞窟和旧时代的遗迹，对于探险者来说这里也是个有着不小魅力的地区。

◆布里亚海岸

位于雷斯塔尼亚西部的海岸地带。

白色的沙滩格外美丽，不过有时候会有意想不到的东西漂流到岸上来。由于受到温暖而潮湿的气候影响，这里的自然景观与魔物都与海德尔平原有着很大的差异。

据点

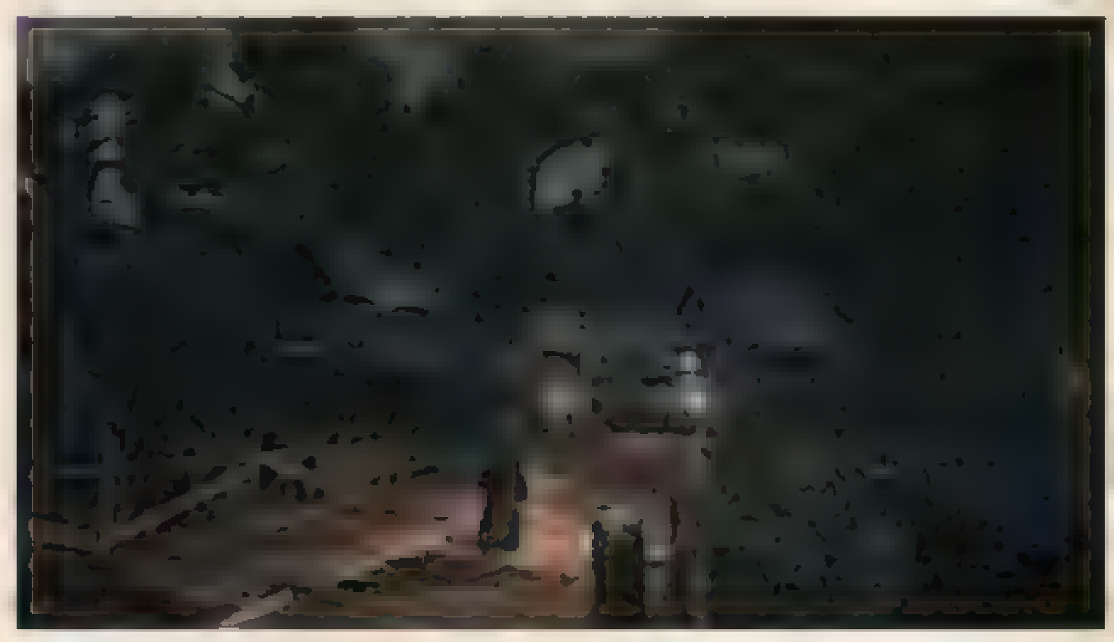
在本作里每个大场景都分成了各个区域，每个区域都有着村庄或集落来作为"据点"。在据点里，玩家可以进行仓库操作或者买卖，还能够更换NPC队友。同时据点里还有着能够瞬间进行长距离移动的机能，进行探索时十分方便。下面为各位介绍一下在游戏里出现的三个据点。

◆特尔

位于海德尔平原南部的村庄。这里生产以果实来酿造的红酒，不过近年来由于土地贫瘠的原因而开始渐渐衰退，据说这个异变与已经变成废墟的海德尔教会旧址有着些关系。

◆林伍德

位于米斯流森林中部的村庄，这里居住着猎人与伐木工，盛产兽皮、木柴和各类药草，由于森林资源丰富的原因，这里对于原材料加工者来说是一个很重要的村落。不过森林周围有很多遗迹与自然洞窟，这里的人们经常要警戒着魔物的来袭。



克劳斯

CV：石田彰

◆罗特斯

位于布里亚海岸的渔村，相对来说比较有环境优势，村庄邻近海域，而且村民们十分温厚大方。但是海洋给予村子的，不仅仅只有鱼与贝类，有时候还会有遇难船和海龙等威胁在靠近。

文 八重樱 美编 心の永恒

从日本到英国，胸怀大志的青年们向着名为“世界”的舞台进发！

“《逆转裁判》系列”的最新作《大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险》即将在7月9日与玩家们见面。该作没有继续沿用成步堂龙一做主角的路线，而是另辟蹊径，将故事的时间回拨到了一百多年前的19世纪末，舞台也由日本本土扩展到了英国，通过东西方司法的激烈碰撞为玩家们带来畅快淋漓的“逆转”体验。此外，Capcom还准备了多达4个版本的游戏供粉丝们选择，一起来了解一下吧！

STORY 第一话

杀人事件的嫌疑犯竟然是主人公？

游戏的第一章就是超展开！某个艳阳高照的午后，成步堂和朋友一起前往某家西餐厅愉快地就餐。饭后与友人道别，成步堂捡到了一把遗落在地上的手枪，而恰恰就是这把手枪使得他被当做杀人事件的嫌疑犯遭到了逮捕。

开庭当天，站在辩护律师席上的，正是为自己辩护的成步堂。但是作为一名新手律师，成步堂很快就陷入了苦战。绝望之际，朋友亚双义一真及时出现拉了成步堂一把。

明治时代的日本刚刚确立下初期的近代司法制度，还有着许多乱来之处。就拿此次成步堂的“杀人”案件为例，其实已经默认了他有罪，所谓的开庭也不过是走走形式罢了。更要命的是，担任此次案件检察官的，偏偏是那个难缠的亚内武士！

亚内找到了多位证人妄图指证成步堂的杀人事实。本作的法庭辩论部分，会出现两名以上证人同时登场的情况。通过对多名证人同时询问，挖掘证词中的矛盾点，再进行进一步的追问或是提交相应的证物，最终引出真正的证词。但假如提供证物的时机不对，屏幕右上角的校章就会损失掉一枚，全部5枚都损失掉的话就要被判决为“有罪”了哦！堵上律师的前程与对手一决胜负吧！

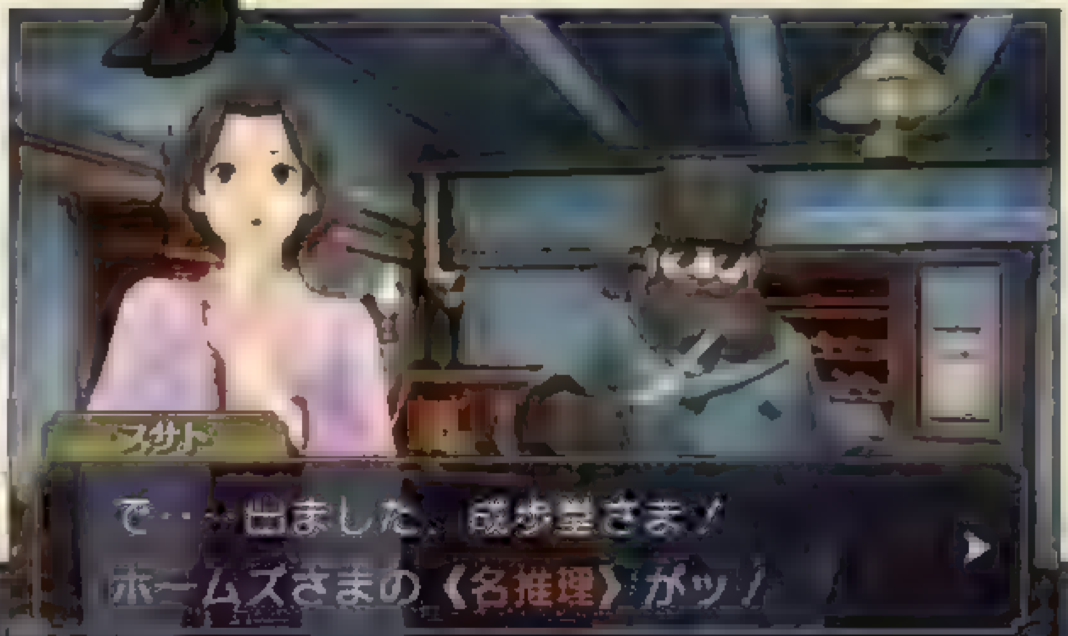
大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险	Capcom	文字冒险
3DS		

成步堂 龙之介

本作的主人公，大日本帝国帝都勇盟大学的学生。以某起事件为契机励志要成为一名律师，为学习最新的司法制度，胸怀正义之心的龙之介以留学生的身份前往大英帝国进修。通过他的名字，相信大家都已经察觉到了龙之介正是成步堂龙一的祖先。

御琴羽寿沙都

以某起事件为契机以“法务助理”的身分协助成步堂的少女。酷爱阅读海外的侦探小说，是一位思想先进的新时代女性。



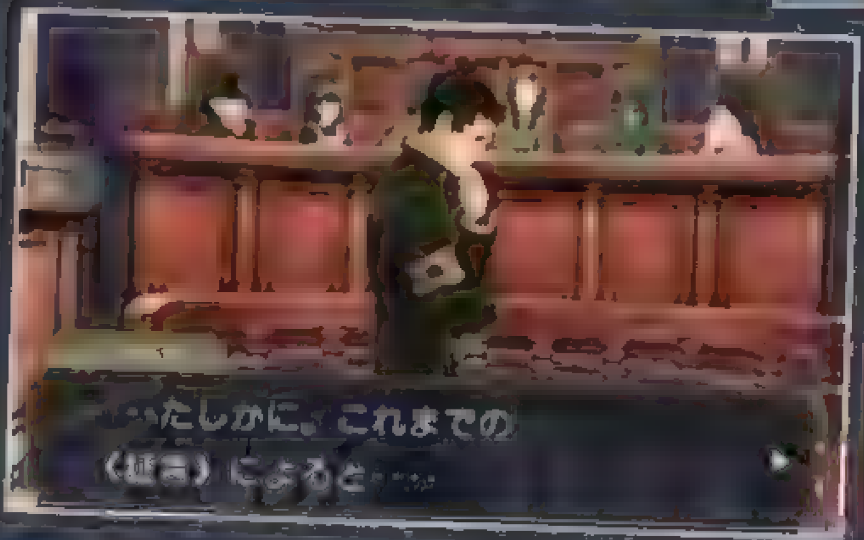
亚双义一真

帝都勇盟大学的学生，同时也是成步堂龙之介的好朋友。虽然还是大学生，却已经取得了律师的资格。但由于当时的日本，近代司法制度才刚刚形成，律师的地位还比较低，为了革新日本的司法，亚双义一真毅然前往大英帝国留学进修。与龙之介不同，亚双义一直都是一副自信满满冷静客观的样子，他也是成步堂在法庭上最有利的帮手，大家在游戏中千万不要错过亚双义的台词哦！

©CAPCOM CO., LTD. 2015 ALL RIGHTS RESERVED

律师×名侦探，共同推理的新感觉解谜！

来到伦敦留学的成步堂结识了当地的名侦探夏洛克·福尔摩斯。拥有敏锐观察力与洞察力的福尔摩斯总是能够展开华丽的推理过程，但推理的结果却总是和真相有所偏差？这个时候就需要成步堂登场啦！运用在法庭辩论中习得的能力，敏锐地察觉到证词的矛盾点，指出推理的漏洞，抽丝剥茧挖掘出事件的真相，取得“大逆转无罪”！



新的战场——1vs6的陪审战斗！

产业革命的大英帝国拥有最为先进的司法制度，法庭上不但有裁判长、检察官、律师和证人，还有代表着民意和良知的陪审团。由6名来自各行各业的伦敦市民组成的陪审团，他们的工作就是对被告人作出无罪或有罪的判决！但假如陪审团听信了证人误导性的证词，全部主张被告有罪时，成步堂仅存的手段就是“最终辩论”了。

所谓的“最终辩论”，首先要倾听陪审员认为被告有罪的理由，即便各位陪审员都认为有罪，出发点也不尽相同，利用他们自己所说的话，寻找意见分歧点，引导陪审员重新审视自己的看法，从而改变他们的结论！只要说服4位以上的陪审员改变想法，就能一举实现华丽的逆转，令审判的天平偏向自己！

豪华的限定版大公开！

本作一共公布了4个版本供玩家们选择，其中最便宜的版本只有游戏本体，售价为5800日元（不含税），其他3个版本均有不同的附加内容，分别是：

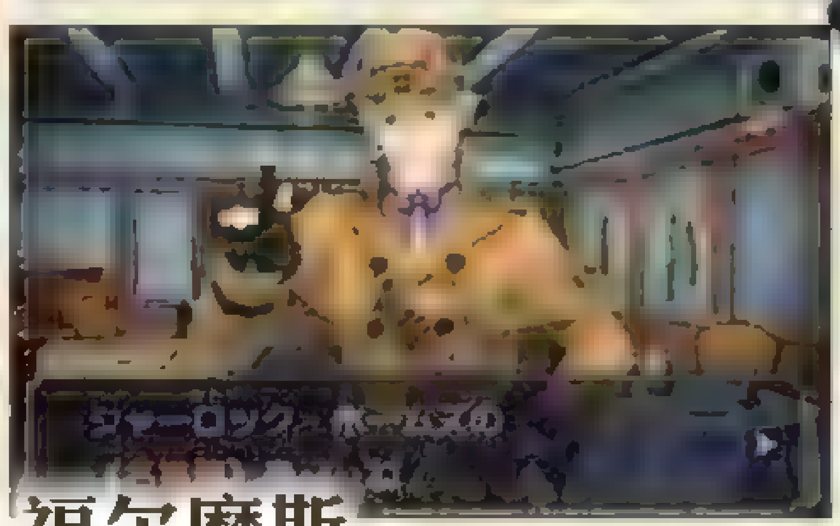
●**特别装订版**：游戏本体、画集《大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险 剧中画报》（48页）、迷你OST《大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险 剧中乐曲集》（10曲），售价7300日元（不含税）。

●**e-Capcom限定版**：游戏本体、福尔摩斯的私人旅行箱、福尔摩斯和爱丽丝的迷你玩偶、明信片6枚（附赠纸质相框）、A5尺寸笔记本（封面是连载《夏洛克·福尔摩斯的冒险》的杂志款式）、福尔摩斯的名片、帝都勇猛大学校章，售价9300日元（不含税）。

●**e-Capcom限定版+特别装订版**：包含了特别装订版和e-Capcom限定版的全部内容，售价10800日元（不含税）。

■e-Capcom限定版

【元祖的名侦探】



夏洛克·福尔摩斯

提到最伟大的名侦探，自然非夏洛克·福尔摩斯莫属。拥有敏锐观察力与推理能力的他与新手律师成步堂龙之介奇迹般地相遇在大英帝国，二人一同在伦敦的法庭上上演华丽的大逆转。

【医学博士的文学少女】

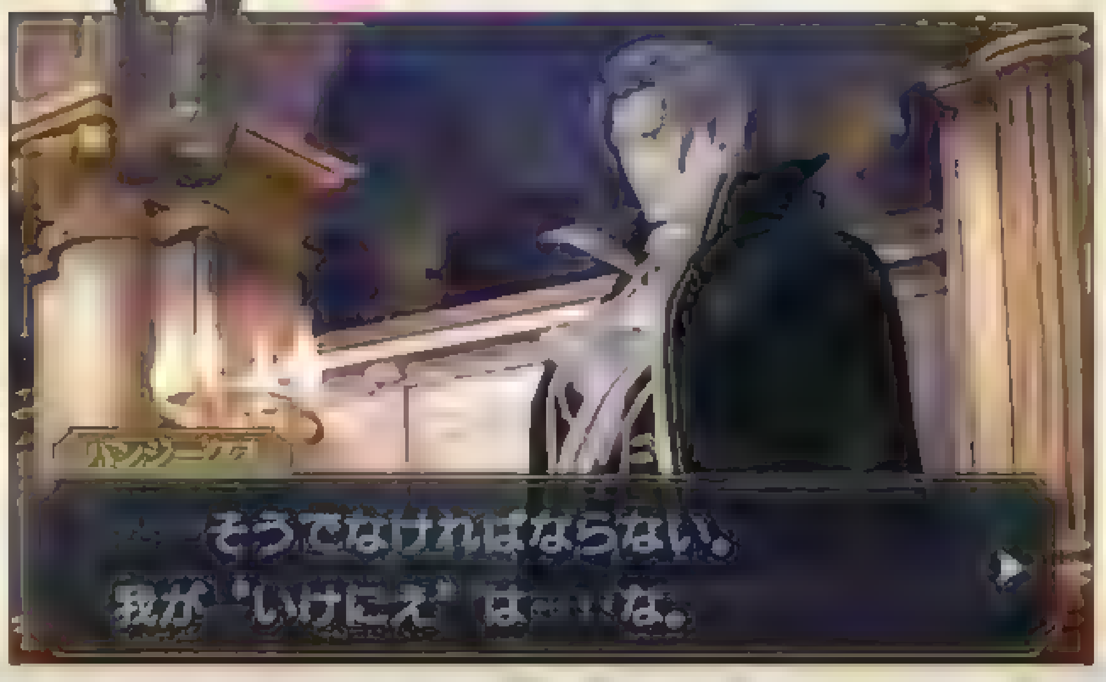
爱丽丝·华生

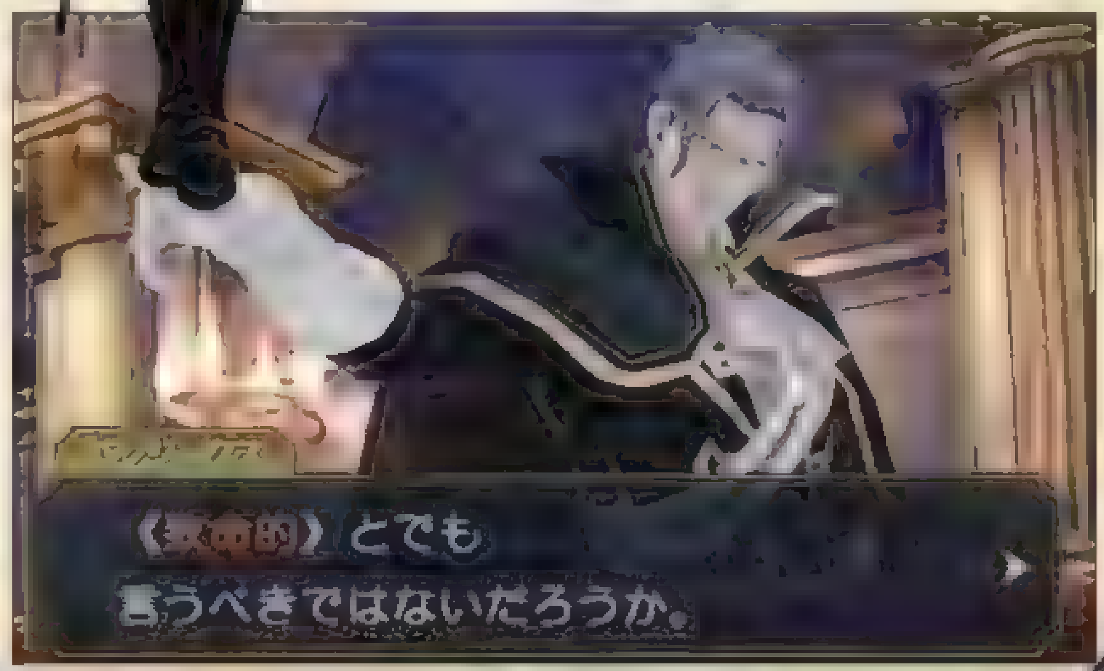
和福尔摩斯同居的少女。拥有医学博士的文凭，同时她撰写的小说《夏洛克·福尔摩斯的冒险》在伦敦也是大受欢迎。据说她的推理能力甚至凌驾于那位名侦探之上……？

【中央刑事裁判所的死神】

巴洛克·班吉克斯

曾经被称为“死神”、在大英帝国的司法界无人不知无人不晓的传说中的检察官。他接手的案件，没有一个被告人能够逃脱。即便是判决为“无罪”，那个人也会……现今，5年时间过去了，传说中的死神将再度复活。





文 哪尼 美编 anubis

太鼓之达人V	BNEI	音乐
PSV 太鼓之达人Version		繁体中文版
2015年7月9日	本地1人，局域网1~4人	对应年龄：未定
售价未定		

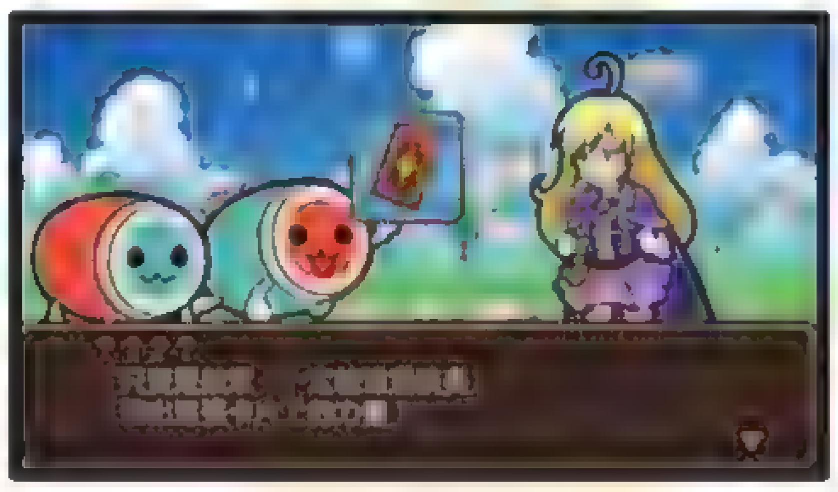
《太鼓之达人》终于再次登上 PS 系的掌机平台，前作《太鼓之达人 DX》评价颇高，而本作从目前公开的情报来看，无论是曲目数量、全新的故事模式，又或是首次在掌机系作品中搭载的“太鼓练习”模式，无不透露出满满的诚意，相信能够延续之前出色的游戏素质。更何况 BNGI 此次还为日本以外的亚洲地区玩家带来了繁体中文版，实在找不到不入手的理由啊。

系列首次中文化《太鼓之达人》PS VITA 初登场！

中文版同步发售

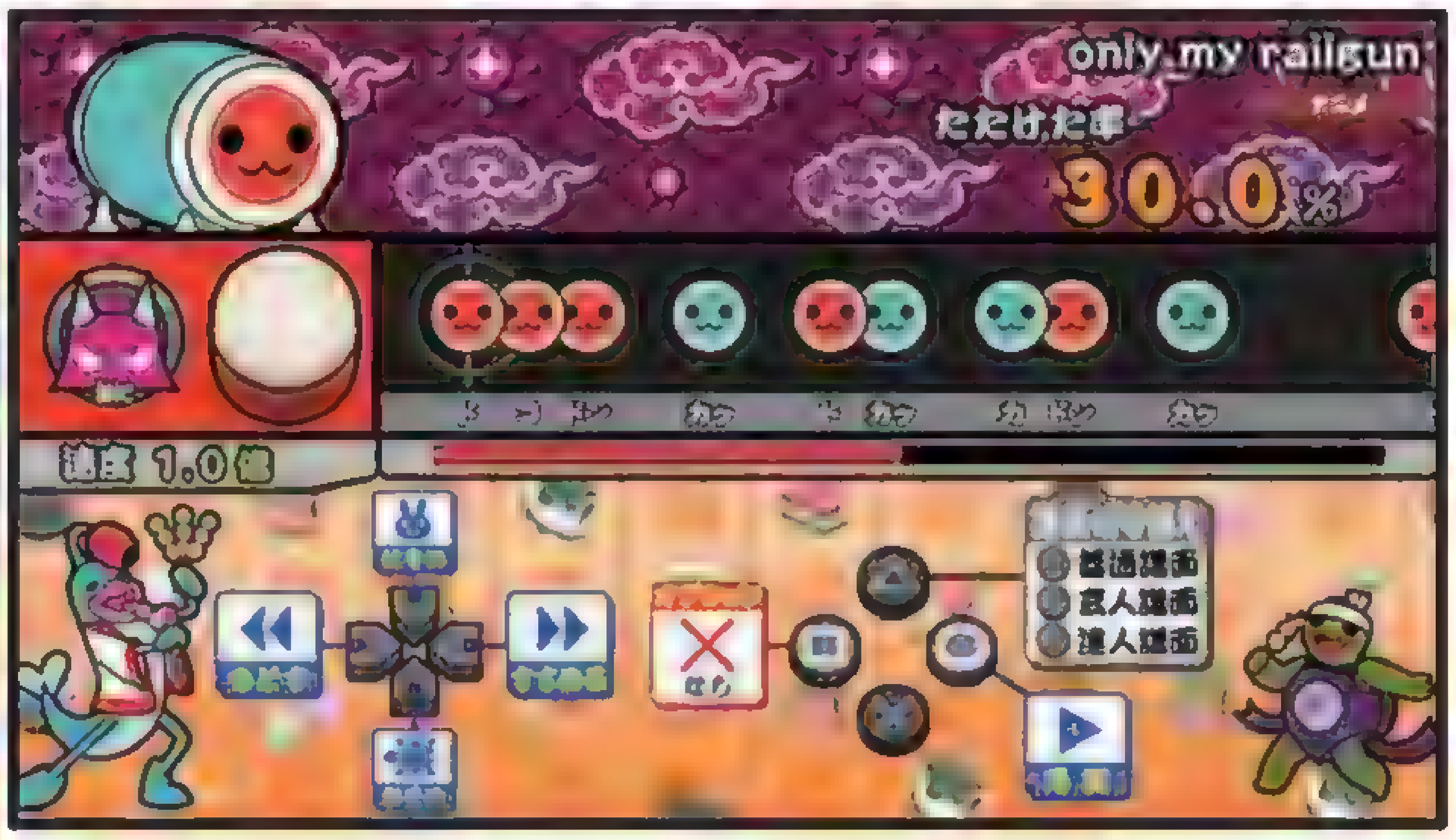
除了街机外，无论是家用机还是掌机版，系列都不曾推出过中文版，甚至连港版都很少见。因此《太鼓之达人 V》宣布推出繁体中文版的消息，实在是意料之外的惊喜。

繁体中文版不仅会和日版同步推出，还会在发售后陆续追加华语地区的专属曲目，这也是本次中文化的特别之处。至于其他追加曲目的阵容和配信时间是否会和日版保持一致，现在暂时还不得而知，毕竟其中也会涉及到歌曲版权的问题。对这方面内容比较在意的玩家请谨慎选择。



▲演奏界面的各种元素都细心地替换为中文。

◀经过中文化的剧情模式，相信不会再有理解上的障碍。



▲十字键左右进行快进和回退，上下按键则用于调整音符速度，另外△键则可以在普通/玄人/达人三种谱面间进行切换。多多利用这一模式，制定出最适合自己的训练方法吧。

练习模式搭载

本作有名为“太鼓トレ－ニング”的练习模式，这也是系列首次在掌机平台上搭载这一系统。在练习模式中，游戏允许玩家进行快进和回退的操作，针对歌曲中自己不擅长的段落进行反复练习，从而更快地提高演奏水平。另外还引入了“变速”的新功能，玩家可以自由调整鼓点音符的出现速度，对于难以看清的密集谱面，或是变化较多的复杂段落，都可以利用变速的功能更清晰细致地分析谱面，从而更好地掌握应对方法。

对于新手或是不太擅长这一系列的玩家来说，练习模式的两大功能无疑会是提升水平的好帮手，尤其是面对鬼难度下令人眼花缭乱的谱面时，不会再有无从下手的无力感了。

异界大冒险，咚哒斗恶龙！

某一日，太鼓咚酱和咔酱被不可思议的书籍传送到了异世界中。在这个天空中浮现两个月亮的世界里，晕头转向的咚酱和咔酱遭到了巨龙的袭击，千钧一发之际，自称“梅普露”的少女出手相助，它们才得以顺利逃脱。

梅普露告诉咚酱，那头巨龙是被称为“噪音凭依”的危险存在，已经多次向街道发起袭击。而咚酱所持有的音乐之力——“咚哒”，正是对抗“噪音”的有效手段，于是在梅普露的请求下，咚酱与这位使用小提琴的少女并肩作战，强大的噪音们接二连三地被她们所打败。

然而，古代巨龙“雷瓦尔席翁（レヴォルシオン）再一次出现在二人面前，这一次她们能否顺利打败强敌，让世界回归和平呢？这便是本作新登场的故事模式——“咚哒大冒险（ドンだ－クエスト）”。

登场角色

咚酱

CV：樋桥美纪

《太鼓之达人》系列的主人公，是个助人为乐的善良太鼓。

咔酱

CV：樋桥美纪

咚酱的弟弟，虽然平时有点冒失，但却精神满满，活力十足。

梅普露

CV：小[illegible]

通过演奏小提琴来使用“咚哒力量”的女孩子，为了街道的安宁，独自一人和“噪音”对抗着。在与咚酱和咔酱相遇后，便和它们二位一起进行战斗。

利拉·达·玖巴

CV：???

在梅普露身边照顾着她的管家，好像是个黄色的妖精？总是担心着梅普露的一切，常常为了各种琐事念叨个不停。

用太鼓和卡牌的力量战斗！

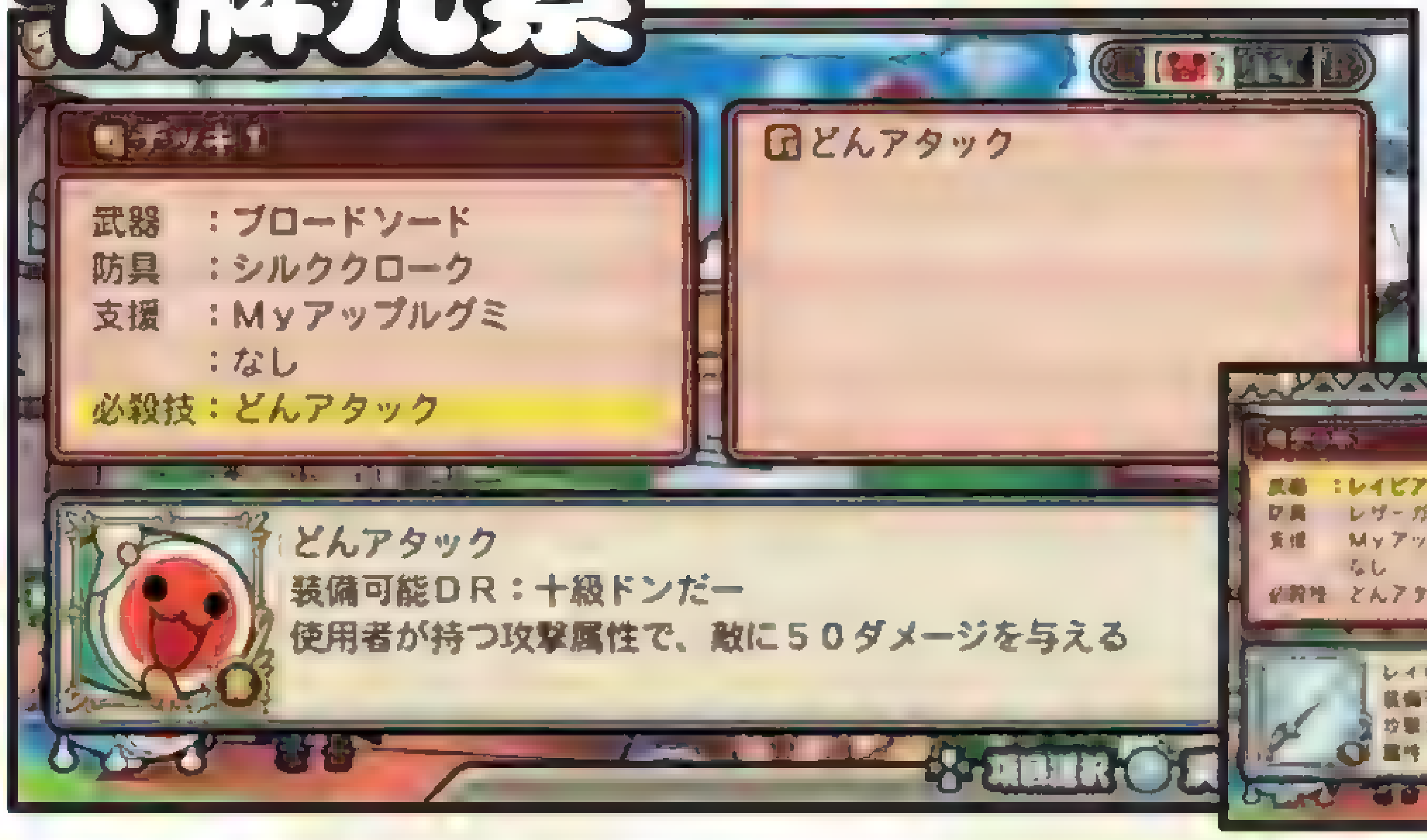
战斗演奏

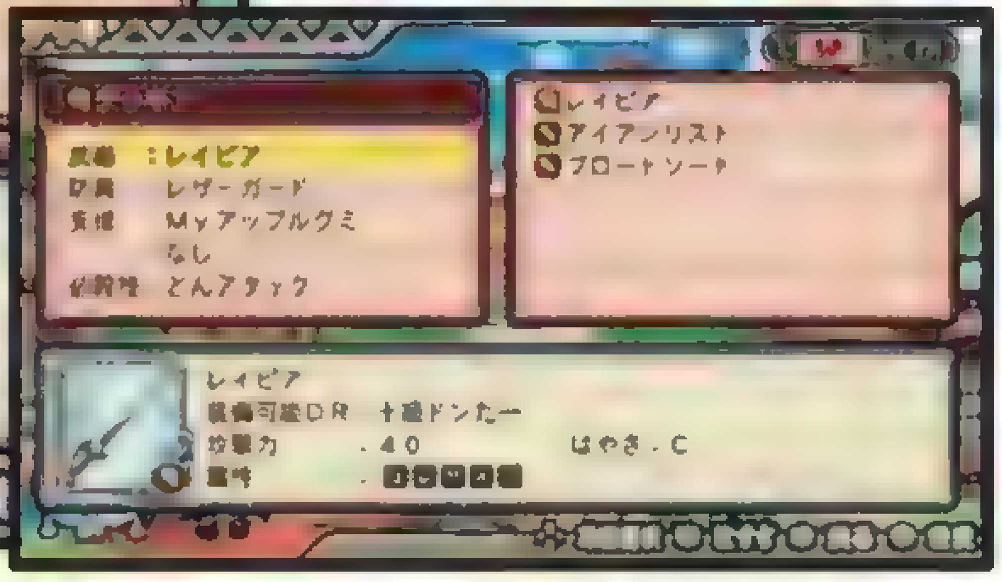
在战斗中，只要像平常那样演奏歌曲，便可以用太鼓的力量对敌人造成伤害。连击数越高，则输出也就越高，只要在演奏结束之前将敌人的 HP 槽清零即为胜出。反之，如果没能进行正确的演奏，自身便会受到伤害，HP 槽降为零后视为失败。

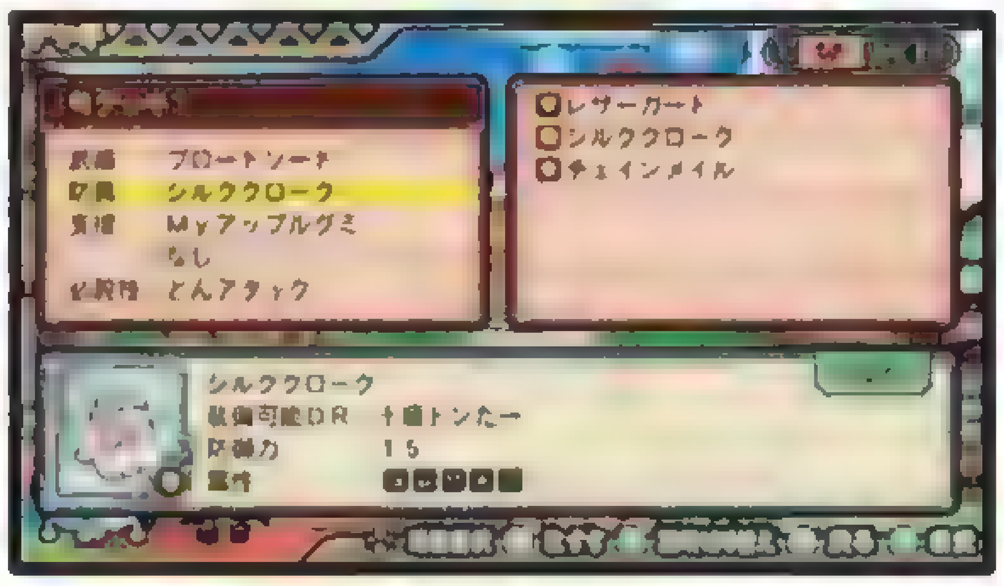
当音符与判定点重合的瞬间，按下对应的按键，像平常演奏那样与敌人展开战斗吧

卡牌元素

本作在角色扮演中融合了卡牌元素，咚酱和梅普露在演奏时所产生的“咚哒之力”，能够引出寄宿在特殊卡片中的力量并加以运用，在与噪音的对抗中起到重要作用。因此除了玩家自身的演奏技术外，如何进行卡牌的搭配，也是掌握胜负的关键所在——比如装备只要少量连击就能发动攻击的武器，又或是随着连击数提高而不断增大伤害的武器。游戏中的武器、防具、必杀技等均以卡牌的形式展现，请根据自身的演奏水平和风格进行选择吧。







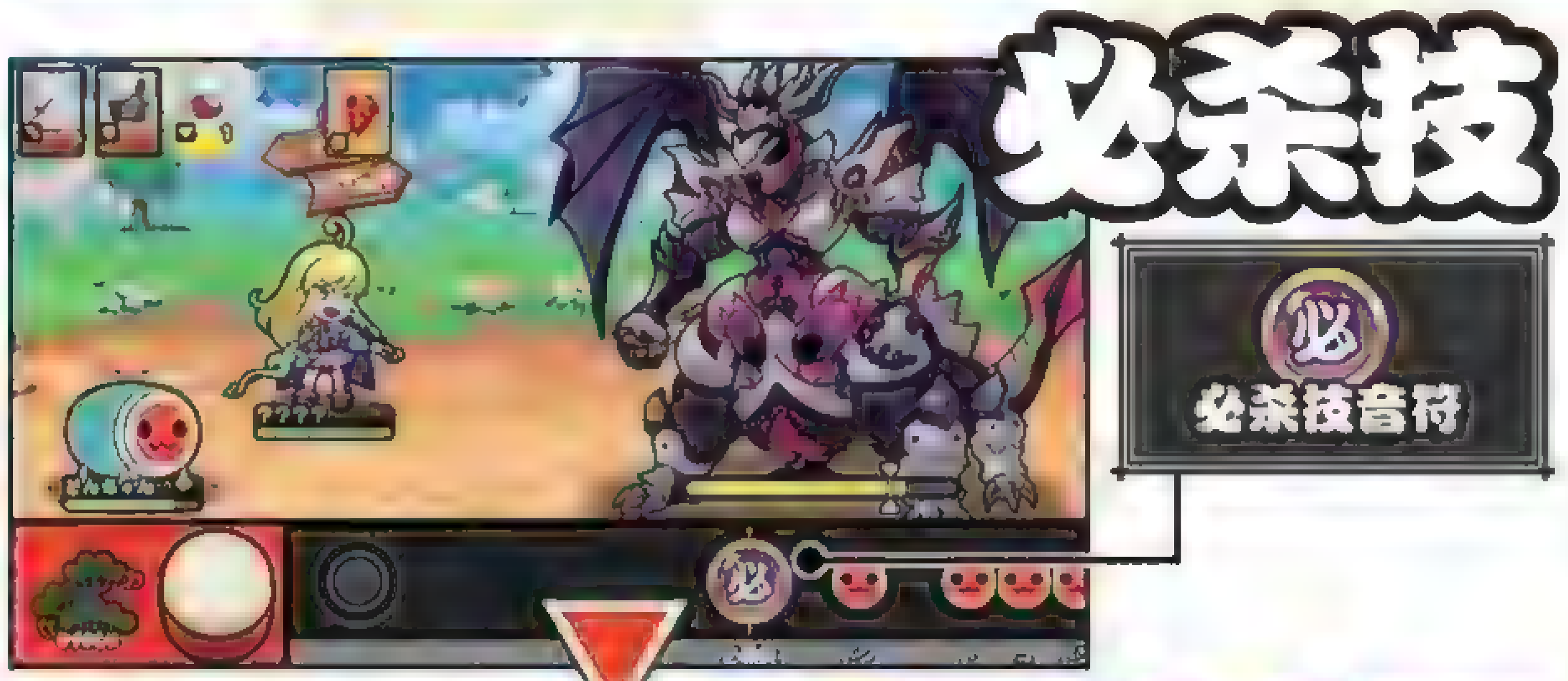
▲必杀技、武器和防具的力量，都寄宿在卡牌中。

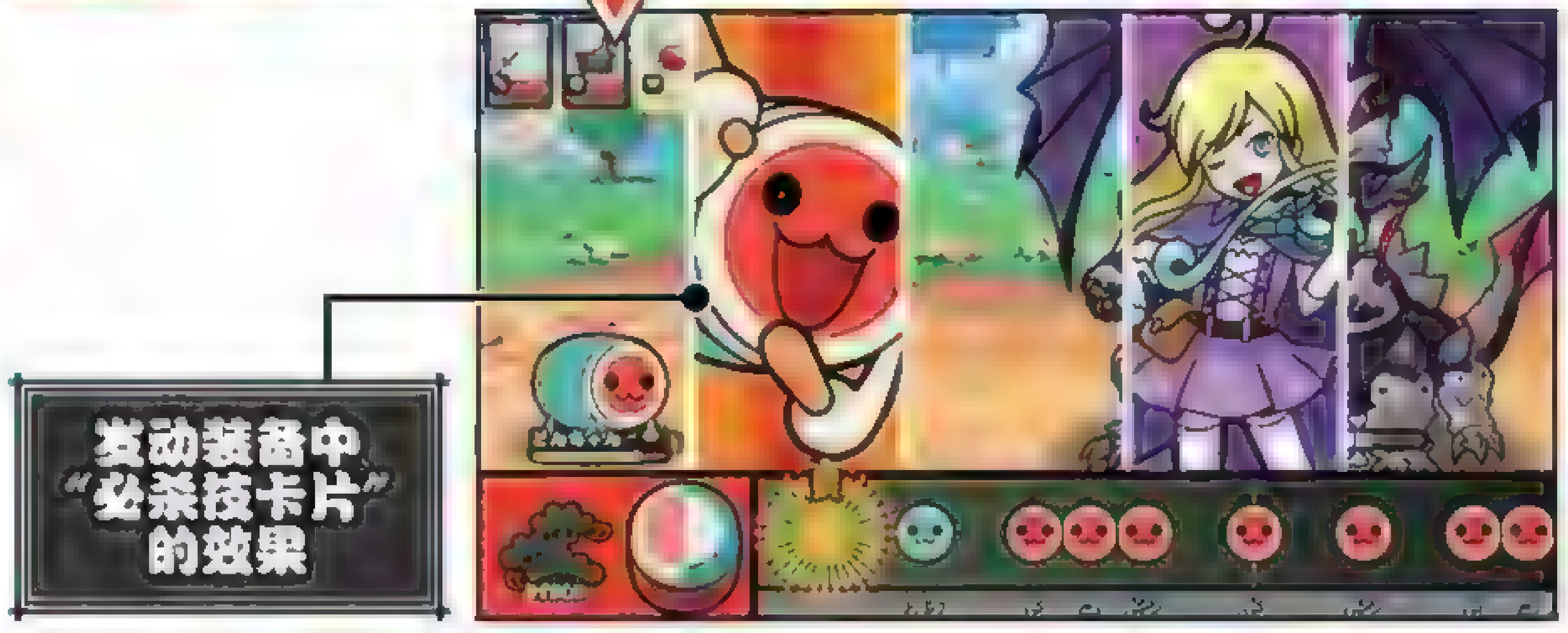
装扮选择

不同的装扮在战斗中会赋予角色各种加成和支援效果，若是将卡组的能力与装扮的效果进行适当的搭配组合，将会起到意想不到的效果。扬其所长，补其所短，方能事半功倍。

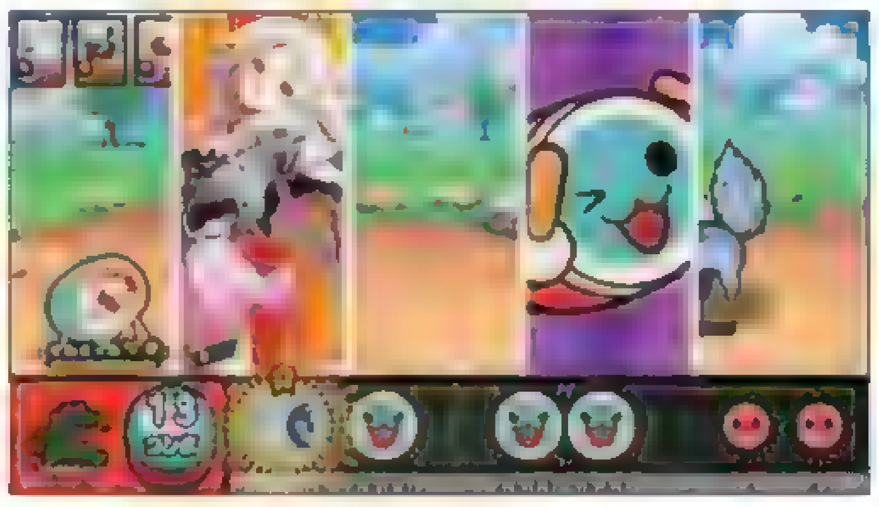
必杀技

在战斗演奏中，有时会出现标有“必”字样的紫色音符，顺利击中便能发动必杀技。根据所装备必杀技卡片的不同，除了会带来增大伤害、HP 回复等多种多样的效果外，对应的角色立绘也会以 Cut in 的方式切入，相当华丽。

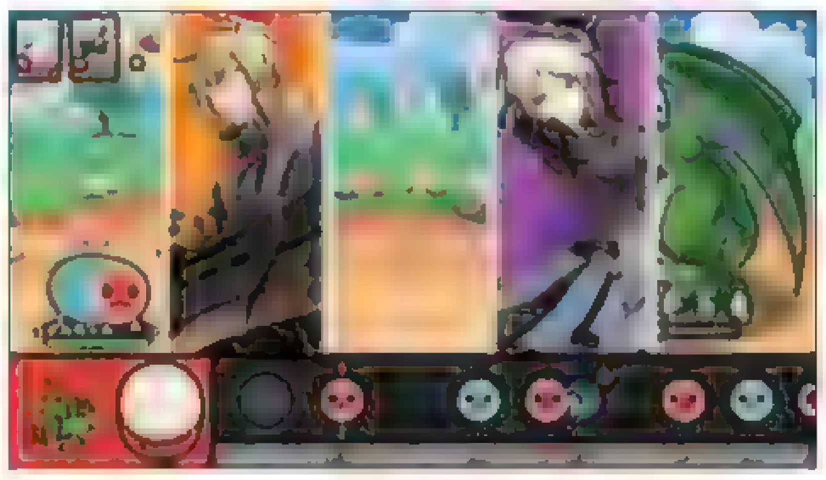


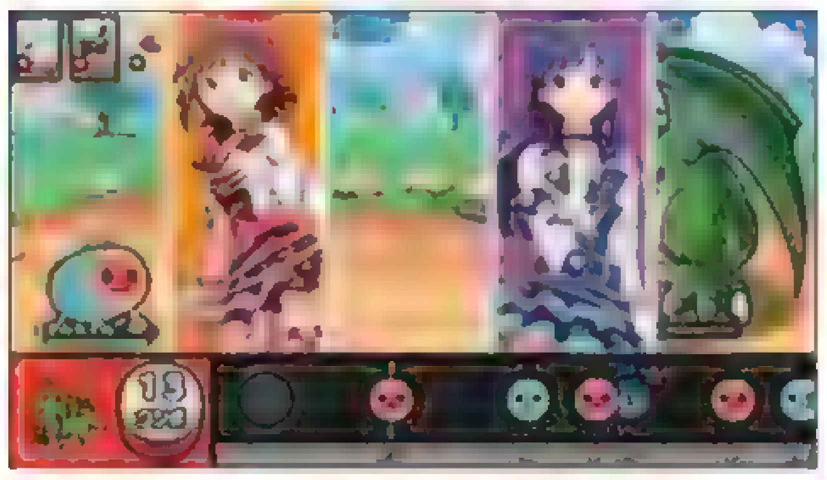


▲来自《暗杀教室》的杀老师，必杀技效果为高速整修，HP将完全回复！



▲让IA天籁般的歌声治愈心灵，全体成员的的HP在15秒内，每隔1.5秒便回复5%。



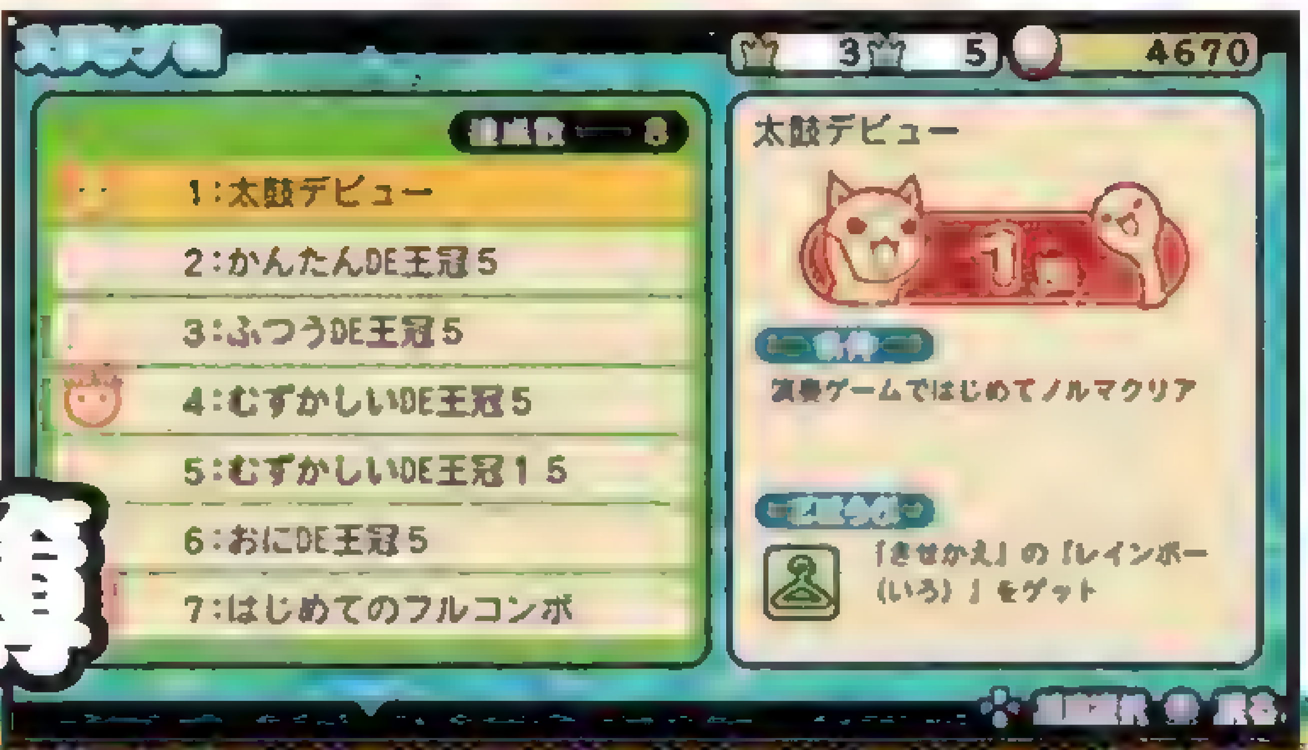


▲《噬神者2 狂怒解放》、《偶像大师》、《偶像大师 灰姑娘女孩》等BNEI旗下作品中的角色也将参战。

特色系统

完成集邮簿中不同课题所列出的条件，便可以获得服装、音色、里谱面等不同的奖励。

集邮簿

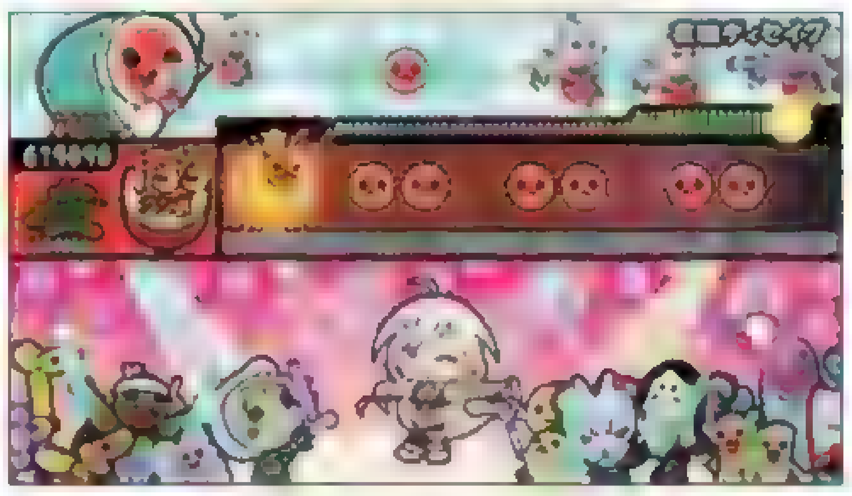


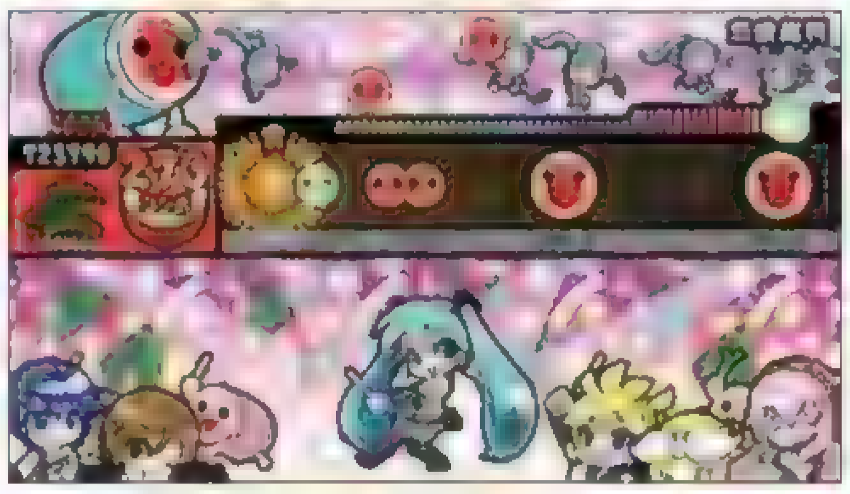
换装

玩家可以自由更换太鼓“咚酱”的颜色、身体和头部，根据自身喜好随意搭配出各种不同的风格，帅气也好，古怪也罢，拥有无限的可能性。

偶像助阵！一起炒热演出气氛

由于收录了偶像大师灰姑娘、初音未来、IA、GUMI 等相关的曲目，因此在演奏时，这些虚拟偶像们将会作为嘉宾登场，和玩家一起将演出的气氛推向高潮。





超强曲目阵容公开

本作将一口气收录 80 首以上的人气歌曲，和系列传统一样，将分为动画歌曲、Vocaloid 歌曲、游戏音乐、日本流行乐、古典乐、南梦宫原创曲等多个大类。其中许多曲目都是系列初次收录，并非只是简单地将其他版本的歌曲进行移植，诚意十足。

另外本作亦对应 DLC 功能，游戏发售后会有更多曲目逐步追加，各位玩家请务必准备好自己的钱包！下面就一起来看看已经公开的曲目阵容吧。

[illegible]	
· Crossing field	刀剑神域
· ideal white	Fate/stay night（UBW）
· BLAZING	机动战士高达 G复国
· only my railgun	科学超电磁炮
· Star!!	偶像大师 灰姑娘女孩
· 青春サツバツ论	暗杀教室
· イマジネーション	排球少年
· 红莲の弓矢	进击的巨人
· 残酷天使的纲领	新世纪福音战士
· Butter-Fly	数码宝贝

Vocaloid歌曲	
· ロストワンの号哭	neru feat.镜音リン
· 恋爱裁判	40mp feat.初音ミク
· +♂（プラス男子）	ギガれをるfeat.镜音レン
· 脑浆炸裂ガール　れるりり	feat.初音ミク · GUMI
· 六兆年と一夜物语	kemu
· 夜咄ディセイブ	じん
· 千本樱花	黑うさ feat.初音ミク
· 圣枪爆裂ボーイ　れるりりもじゃ	feat.镜音レン

游戏音乐	
· TO MAKE THE END OF BATTLE	伊苏1&2年代记
· Let's贡献！ ～恋の惩役は1,000,000年～	自由战争
· 明日への鼓动	英雄传说 闪之轨迹
· Blood Rage	噬神者2 狂怒解放
· THE IDOLM@STER	偶像大师
· BLAZING VOLTEX	致命极速
· DADDY MULK	ニンジャウォリア-ズ
· 热情传说混合音乐	

日本流行乐
· ギミチョコ!!
· デジタルモグラ
· Follow Me
· 恋するフォーチュンクッキー
· RPG
· 夏祭り

综艺音乐
· ドーナツホール
· 千本樱 ver. 小林幸子
· やれらか战车

南梦宫原创曲
· 希望へのメロディー
· 黑神クロニクル
· クロス · ブル-
· ドンカマ2000
· 时空厅搜查2课

[illegible]
· カレ · カノ · カノン
· 弩蚊怒夏

战国BASARA4 皇 SUMERAGI

作为《战国 BASARA4》资料片性质诞生的《战国 BASARA4 皇》果不其然将足利义辉、京极玛利亚等敌武将变成了可用角色，并且还新加入了千利休这位双重人格的新武将，夸张大胆的技能设计无不展现出 Capcom 惊为天人的想象力。还有 2 个多月本作就将发售，各位割草游戏爱好者们先来通过前线预热一下吧！

文 八重樱 美编 心の永恒

战国BASARA4 皇	Capcom	动作
多机种 战国BASARA4 皇		日版
2015年7月23日	本地1人	对应年龄 12岁以上
PS3版售价为：5990日元，PS4版售价为：6990日元		

侘美寂美

千利休

在春节合刊中，我们已经向读者们介绍了本次《战国 BASARA4 皇》的新角色——千利休，他是一位拥有双重人格的茶人超能力者。在他的体内，同时存在着好战的人格寂助和不好战的人格侘助。两种人格交替作战的英姿优雅迷人，同时其战斗力也是远超认知的。

浮叶

发动该技能时，首先是侘助背对着敌人将他们吹飞，再切换成寂助人格将空中的敌人拉至自己面前追击。因为该技能可将前方的敌人一扫而空，因此很适合被围攻时使用。熟练应用之后，完全可以将敌人玩弄于股掌之上。

©CAPCOM CO., LTD. 2015 ALL RIGHTS RESERVED.

时而优雅，时而激烈，操纵敌人的固有技！

固有技之一 大寄

千利休的固有技“大寄”可以将前方的敌人聚集到一起，并且锁定其中一名敌人。之后便可在一定时间内控制该敌人攻击周围的敌人，亦或是追加其他技能。该固有技可以封印住对手的行动，面对强敌时可多多使用。

固有技之二 口切

双手持扇向前方突进的固有技。假如有可以锁定的敌人在，亦可对其造成伤害。发动的间距时间很短，可作为攻击的起始动作，用来追击同样效果不错。

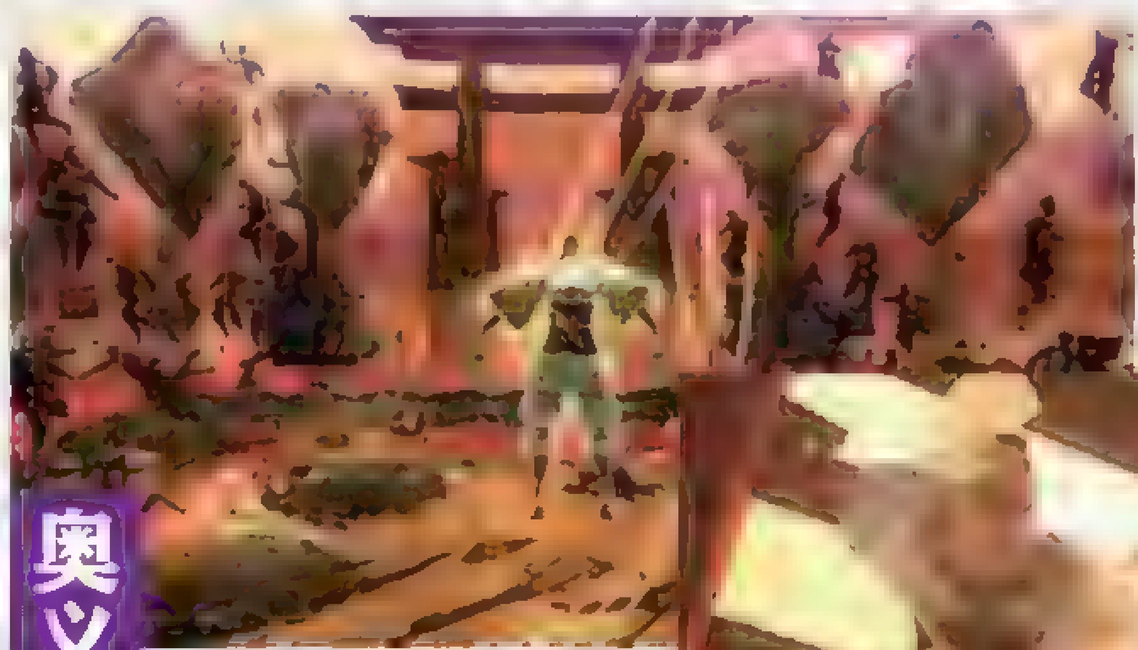
固有技之三 茶茶来

固有技“茶茶来”发动时，在千利休周围会出现大量扇子，他一边挥舞着扇子一边施展华丽的乱舞技能。该固有技亦可锁定一名敌人，被锁定之后不但可以反复攻击，HIT 数也会大幅提升。

将战场变成茶会的固有奥义！

奥义之一 野点

以发动技能的原点作为茶会的舞台，将一名敌人关入茶水的水球之中。千利休会通过摩擦茶碗边缘来给予敌人相应的伤害，喝掉茶水则可以恢复自己的体力。发动该奥义时，千利休脚下还会出现蒲团，周围的敌人也会如同参加茶会一般端坐，景象看上去非常的搞笑。



奥义之二 千扇子

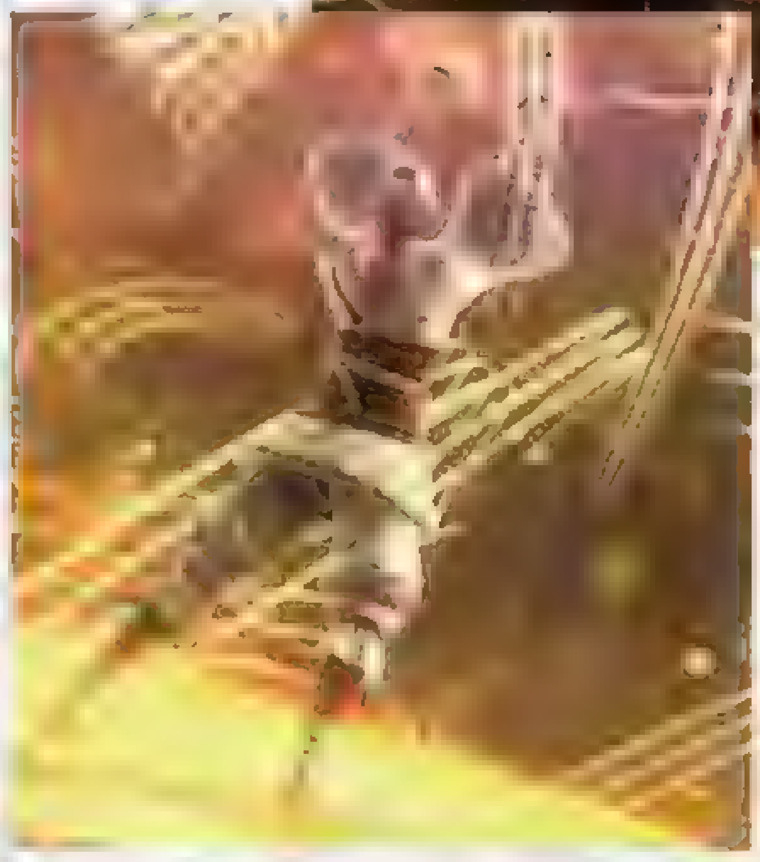
从千利休的袖口处飞出大量的扇子攻击敌人。玩家可以控制扇子的发射方向，能够将直线上的敌人一扫而光。

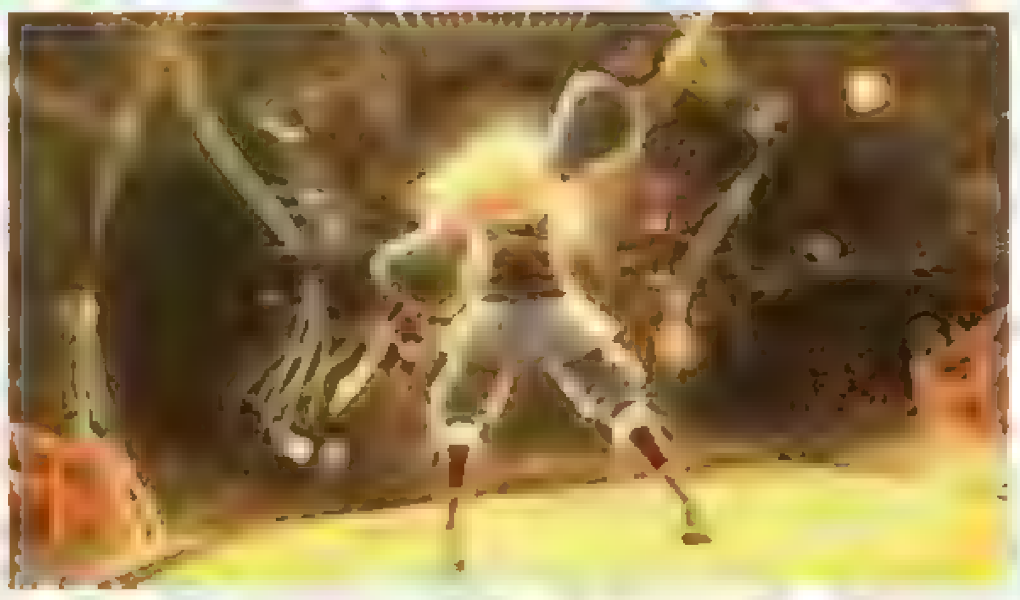
奥义之三 怀石

从地面上出现大量巨大岩石围绕在千利休周围。这些岩石会随着千利休一起行动，并根据不同的技能做出自动攻击。当玩家再次输入该固有奥义时，岩石就会一口气向正前方发射过去将敌人击飞。

变换双重人格的BASARA技！

体内寄宿着两种人格的千利休，这种多变的性格也体现在了他华丽的 BASARA 技上。首先是以好战的人格寂助对敌人施展透不过气来的疯狂攻击，一段时间后就会转为平和的人格侘助表达忏悔。简直是满满的蛇精病气息扑面而来啊！





天政奉还

在前作《战国 BASARA4》中，足利义辉是作为最终 BOSS 一样的存在登场的。他那优雅的身姿与夸张的战斗力想必曾是不少玩家在游戏初期的噩梦吧？不出意外的，足利义辉将在《战国 BASARA4 皇》中作为可用角色登场。这位拥有三倍速攻击力与操纵时间能力的紫色彗星，会在战国乱世的舞台上演怎样华丽的戏码呢？

足利义辉

使用轮盘来改变能力，独一无二的战斗风格！

红是提速！

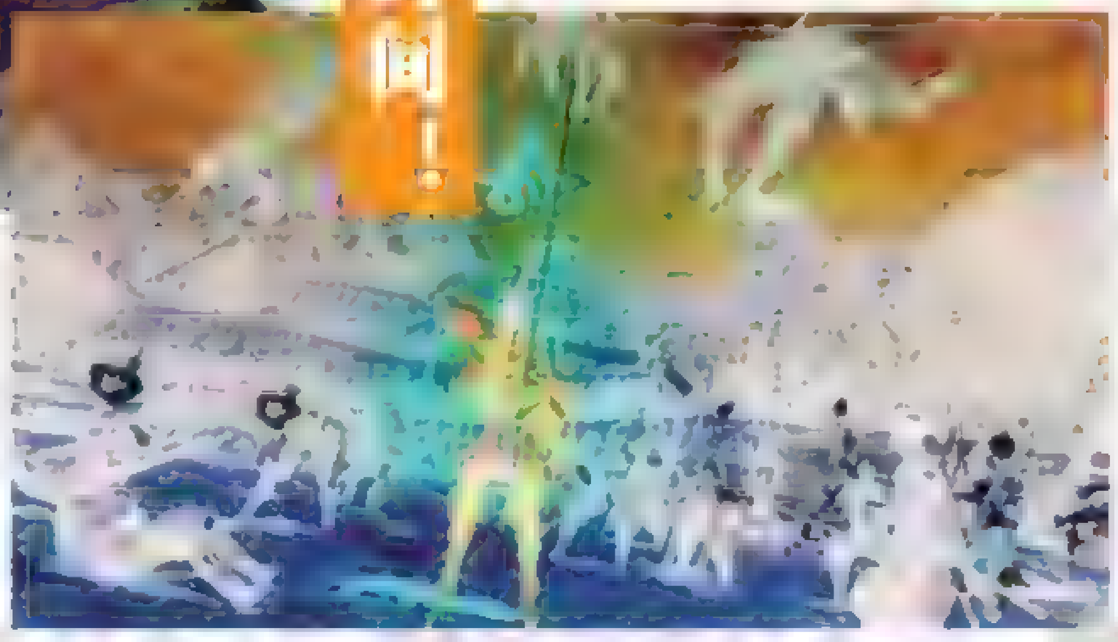
当轮盘停留在红色上时足利义辉全身就会被红光包围，效果是全部行动的速度都会提升，靠着速度压制敌人占尽先机。

黑是提升攻击力！

轮盘停留在黑色上时，便是攻击力得以大幅强化的模式，每一击都会对敌人造成重创。

金是停止时间！

轮盘最难转到的就是金色，一旦转到该状态就会进入时间停止状态，除足利义辉以外其他人全都无法移动，并且会有大量的小判从天而降，简直就是不折不扣的黄金天国！虽然在转盘的金色区域左右两侧是一旦转到就会无法行动的紫色区域，但相信各位“见钱眼开”的玩家们仍会努力锻炼出准确转到金色区域的方法吧！



使用变幻莫测的笏支配战场！

固有技之一快进之矛

笏变成枪的突进攻击，不但出手快而且无间隔，并且可实现追击效果，是非常容易掌握的技能。

固有技之二 天至之令

笏变成刀的状态切割敌人，并可以将敌人挑空的技能。挑空之后还可追加攻击。

固有技之三 荣光之露

向上空发射大量弓箭，一定时间内，大范围内会降下箭矢之雨，将周围的敌人们一网打尽。

赌上危险的强大固有奥义！

奥义之一 生命之炎

使用“命之炎”燃烧周围敌人生命的范围攻击。发动该技能的前提是要求在规定时间内正确输入屏幕中间出现的按键指令，只要能够正确输入就可对敌人造成巨大伤害。但假如输入错误的话，不但自己会受伤，敌人的体力也会恢复。

奥义之二 无间之扉

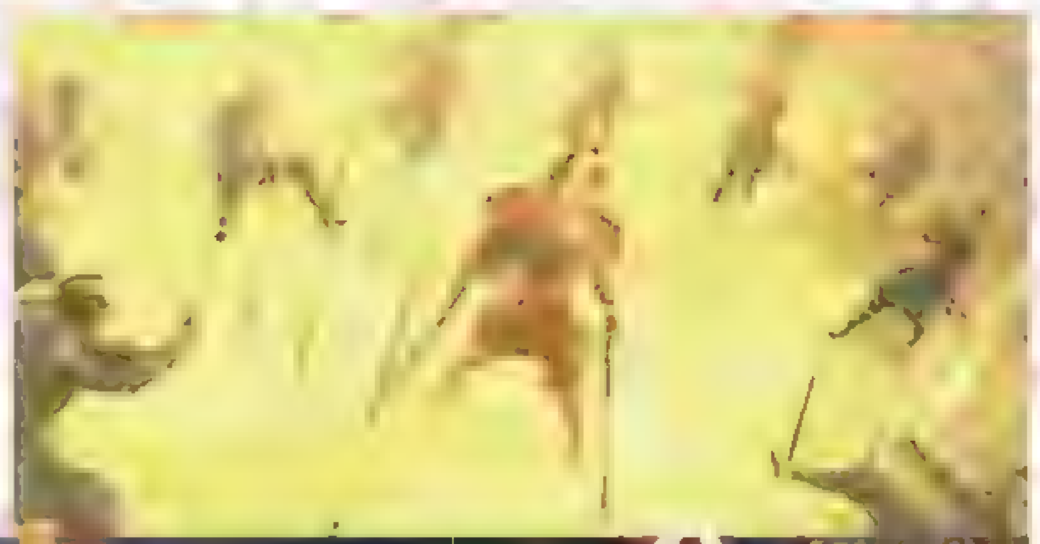
在前方数米远的地方制造出一个“宇宙空间”，碰触“宇宙空间”之后就会瞬移至敌人的背后斩切他们。该固有奥义可对敌人的死角发动连续攻击，让敌人毫无还手之力。

奥义之三 旋盘之极

空中浮现出拥有火、冰、雷和暗属性的转盘，发动相应属性的特殊攻击。在射出箭矢的特定时间，还可赋予其他攻击以属性效果。

使用无数武器的BASARA技！

足利义辉的 BASARA 技可谓是集其武艺的大成之作。从天而降大量的枪、弓、刀等兵器，足利义辉会依次使用它们对周围敌人施展华丽夸张的连续攻击，让对手无处可逃。

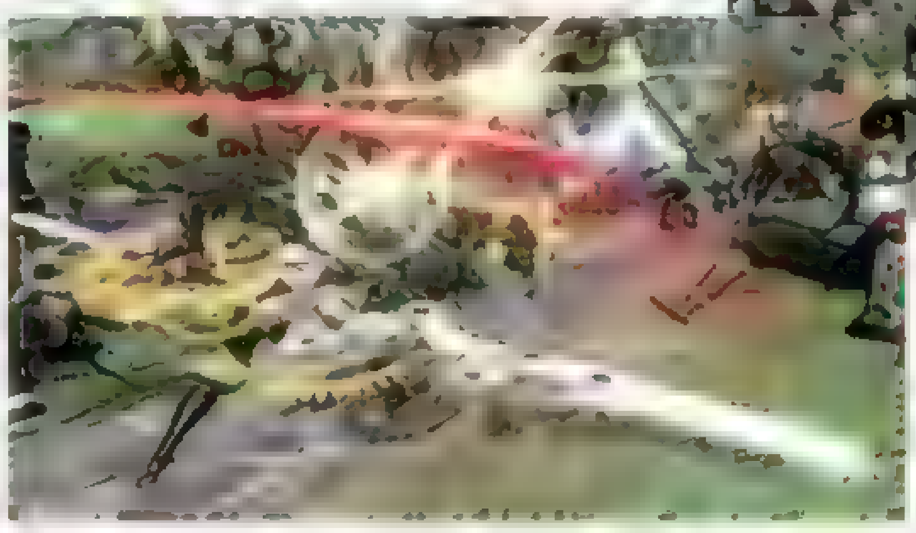


系列首次属性变化武器登场！

系列中登场的武将都拥有各自的属性，这个属性就像是每个人的性格一样是固定不变的。但在本作中，玩家可以通过装备特殊的武器来改变武将的属性，这也是系列史上第一次做出的重大改变。现在只要提前预约《战国BASARA4 皇》，就可以获得 5 位角色的专用武器下载码！这些武器不但可以改变武将的攻击属性，而且外形也是相当的炫酷哦！

●轮回源光

足利义辉的专属武器。可将足利的攻击由震属性转变成光属性。发动光属性攻击时会追加伤害，并且会令对手一时气绝。



●冰龙

伊达政宗的的专属武器。可将伊达的攻击由雷属性转变成冰属性。发动属性攻击时可冻住敌人。

●圣刀 吊

石田三成的的专属武器。可将石田的攻击由暗属性转变成感属性。发动属性攻击时，敌人要么变得懒得攻击，要么就会狂暴，不分敌我的攻击周围人。

●光虎爪

真田幸村的的专属武器。可将真田的攻击由炎属性转变成光属性。发动光属性攻击时会令对手一时气绝。

●三河狸

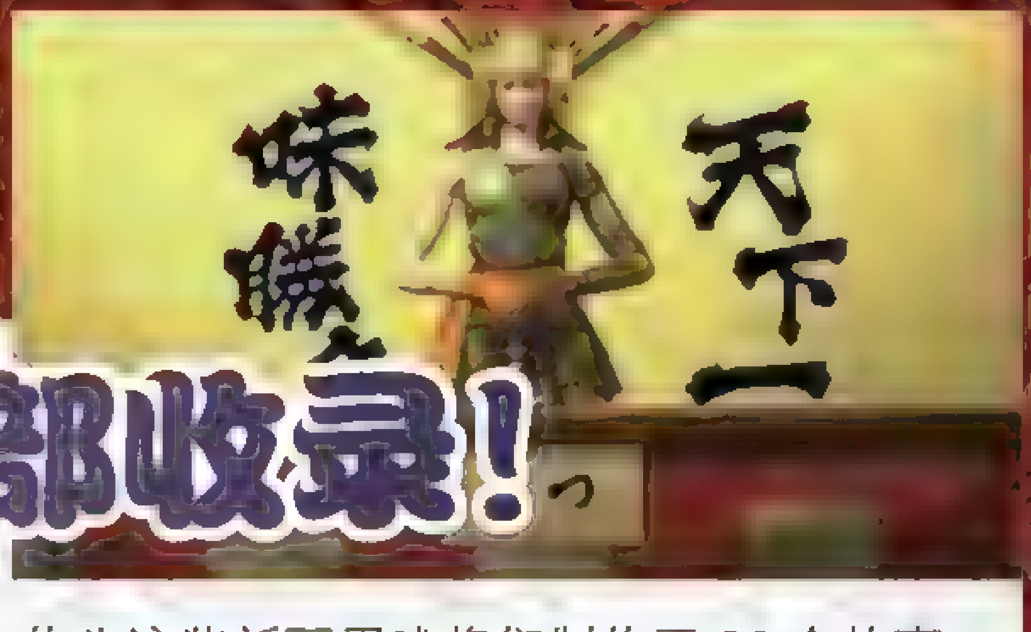
德川家康的的专属武器。可将德川的攻击由光属性转变成风属性。发动风属性攻击时可增加连击数。

继承存档得报酬

如果玩家的机器里有前作《战国 BASARA4》的存档的话，一部分数据就可继承到本作中，并且根据玩家在前作中的完成度还可获得道具报酬。可继承的数据包括：

- 武将的等级、武器、铭、衣服
- 合战游戏书、乐曲游戏书、台词游戏书
- 战国创世模式的完成情况（但不包括中断存档）
- 自由合战的“合战场”的出现情况
- 难易度种类
- 通缉犯手帐的完成情况。

不继承的要素包括：小判、强化印笼、砥石、玉钢、抽签。另外，如果玩家前作的存档是在 PS3 上，而本作购买的是 PS4 版的话，要继承存档则必须准备好 PS3 版的《战国 BASARA4》光盘。



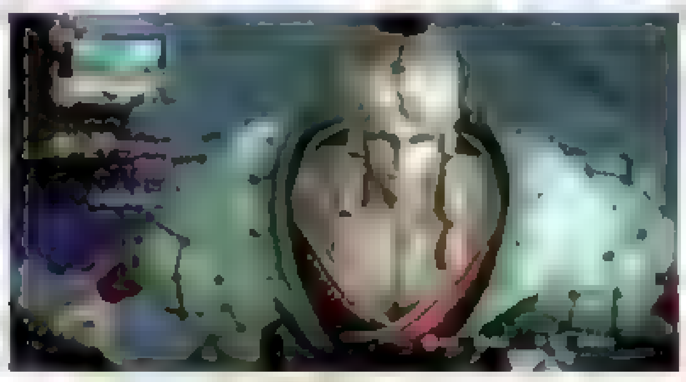
新增32个故事！前作故事也全部收录！

《战国 BASARA4 皇》的可用武将多达 40 人之多，除了新增的千利休之外，在前作中作为敌武将登场的足利义辉、京极玛利亚、武田信玄、上杉谦信等人也全部可以使用。本作为这些新可用武将们制作了 32 个故事，并且前作中的全部故事路线也都有收录。充分感受战国乱世下 40 位武将们的丰富个性与人生吧！

合战轮盘，享受赌博的乐趣吧！

“合战轮盘”是本作新增的系统，但凡有“合战轮盘”出现的战场在和战场的选择画面的左上角会有图标提示。在合战中，只要击倒背着轮盘的阵大将或是杂兵，轮盘就会开始旋转。会出现四种结果，分别是：

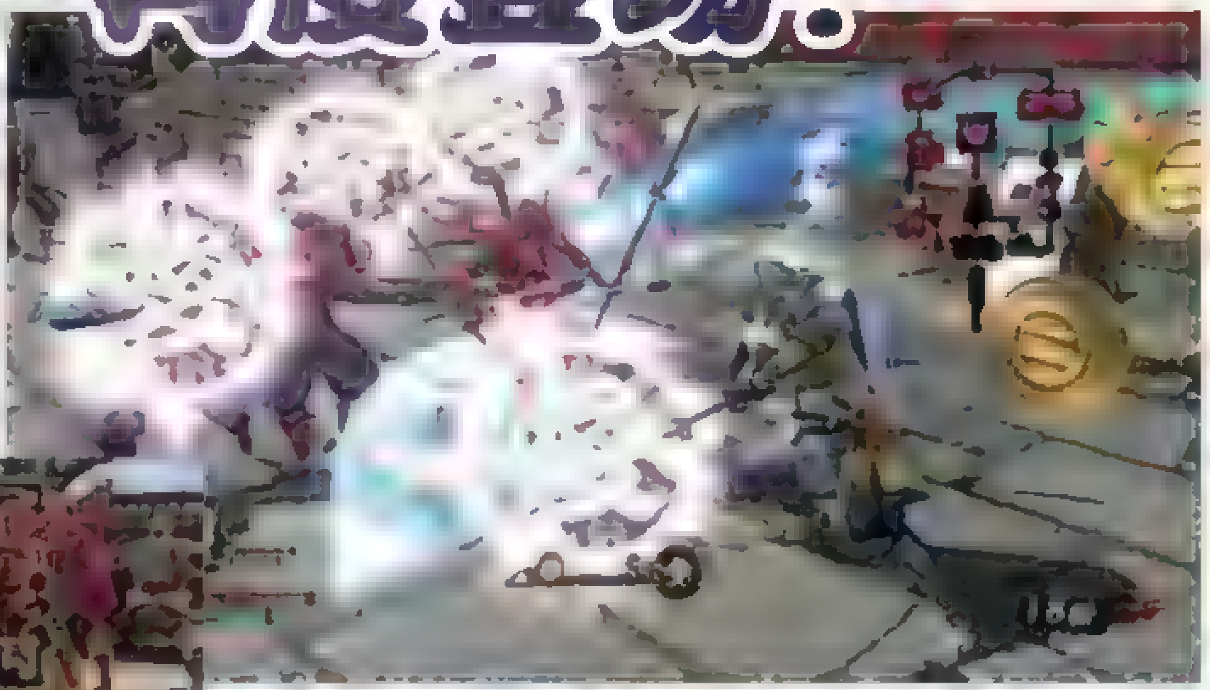
1. 天货：满足一定条件就可获得奖牌。
2. 变化：一定时间内武将变成其他角色。
3. 千金：可以入手大量的奖牌。
4. 罚天：陷入不利状态。



那个“最强”再度登场！

直江谦续

“合战轮盘”可以将当前使用的武将暂时变成其他人，这种改变并不单纯是外貌上的，就连技能也会变成那个武将的招式！这次为大家介绍的就是直江谦续的招式。



▲一击“必杀”！无论面对多么强大的对手，只用一击就可以将其消灭，无愧系列史上的“无敌”之名！

▲一击“击沉”！虽说战斗力相当夸张，但“脆皮”的本质仍然没有得到改善。只要受到一次伤害，幻化就会结束，变回原本的武将。

一向以“最强”和“无敌”自称的直江谦续在系列中一直扮演的是搞笑角色，玩家几乎一两刀就能把他干掉，我想，绝大多数玩家们也从未被他伤过血吧，笑？但当玩家变身成直江谦续时，才能体验到那突破天际的战斗力！

收集奖牌，换取豪华景品！

通过“合战轮盘”获得奖牌可用来在游戏里兑换景品，景品包括了服装、技能、武器在内全部 167 种，刷刷刷又是不可避免的事了。下面就介绍其中的 4 种景品。

●武田信玄 火男假面Ver.

在过去系列中，曾与真田幸村激烈交战的那位谜之男再度登场！

●井伊直虎 异国的女王大人Ver.

井伊直虎的性感换装，正如其名所示，黑色皮衣与面罩的组合是典型的女王打扮。如果手中的武器能换成鞭子的话……？

●上杉谦信 越后家Ver.

上杉谦信的换装，背后背上了巨大的羽毛翅膀，满满中国网游风……

●织田信长 固有技・改

操纵披风将周围敌人聚集起来后再吹飞的连续攻击。长按按键的话，披风攻击之后还会向空中进行霰弹枪射击，并且可以移动。

界限突破，武将与武器再度强化！

前作《战国 BASARA4》的武将最高等级为 100 级，本作将突破这一上限，向着更高等级成长进化！虽然目前还不太清楚本作的最高级是多少，但从游戏截图可看出至少已突破了 260 级。

同时，武器的稀有度也将由 5 提升至 10，武器的各方面属性可由原本最高 1500 强化至 3000。只不过要进行超越界限的强化，必须使用装备了新铭“开”的特殊武器，这种武器只能使用奖牌在景品处换购。

服装联动，雷死个人！

众所周知，“《战国 BASARA》系列”一向是以恶搞见长，制作组总会通过武器或是服装来制造笑点，这一特色也成为了粉丝们津津乐道之处。不过本作在恶搞方面更上新高，绝对会让绝大多数玩家痛心疾首地高呼：“雷死个人！”究竟有多雷？看图便知！

▲[illegible]代的复古感。

▲[illegible]哨的短裤令人不由得注目。

▲看这销魂的S曲线，这裸露的肩膀和后背，[illegible]的性感呢？

▶大概是因为丰臣的身材原本就很大[illegible]动服装套在他身上倒也不太违和？

◀这个小编已经不知道该如何吐槽了，大家自己感受一下吧

文 胖小笛儿(实习编辑) 美编 anubis

四月中旬卢卡斯影业在星战庆典活动上，公布了其与 DICE 联合打造的动作射击巨作《星球大战 战斗前线》更多详细信息。本次《星球大战 战斗前线》的公布距离系列的上一部作品已经时隔十年之久，游戏平台也从 PS2/Xbox 时代直接来到了次世代主机。而为了保证游戏有更加出色的表现，卢卡斯影业此次也找到了“《战地》系列”的开发小组 DICE 来共同打造这款备受期待的星战游戏。同时 EA 和卢卡斯影业此次更是签订了为期十年的合作协议，力求为玩家们打造真正独一无二的“《星战》系列”。

星球大战 战斗前线	EA	动作射击
多机种 Star Wars Battlefront		美版
2015年11月17日 本地1~2人 在线8~40人 对应年龄：未定		
售价为PS4/XOne：59.99美元		

电影级星战游戏

此次合作中，卢卡斯影业除了在游戏的制作上给予了 DICE 小组充分的自由来发挥之外，更是同时派出自家的影视制作团队给出了前所未有的配合来进行游戏的制作。DICE 通过寒霜引擎将卢卡斯提供的照片、映像及计算机图形模型等效果相结合，创造出了如电影一般的精细画面。在素材的配合之外，DICE 更有幸请到了天行者卢克的演员作为配音，同时游戏音效将使用原版电影的曲谱和原始版的录音。相信游戏中的音乐和音效也都将唤起观众们的记忆。

庆典中，DICE 工作室表示《星球大战 战斗前线》在次世代主机 PS4 和 XOne 上都将以 60 帧运行，游戏将首先确保在所有平台上都以每秒 60 帧的速度运行，以此给玩家带来最佳的游戏体验。与 EA 放出的 8 倍 MSAA 及高级曲面细分后的引擎制作预告片效果相比，主机版为了保证 60 帧的流畅程度势必将牺牲掉一部分画面表现或降低抗锯齿以作妥协。据业内人士透露此次主机版本方面虽然同为 60 帧，但 PS4 版本的画面表现仍将同“《战地》系列”一样略强与 XOne 版。

■对于细节的处理已经达到了电影原作级别。

新闻资讯 NEWS & CONTENTS 前线狙击 星球大战 战斗前线

反叛军的崛起还是永恒的帝国统治

游戏模式

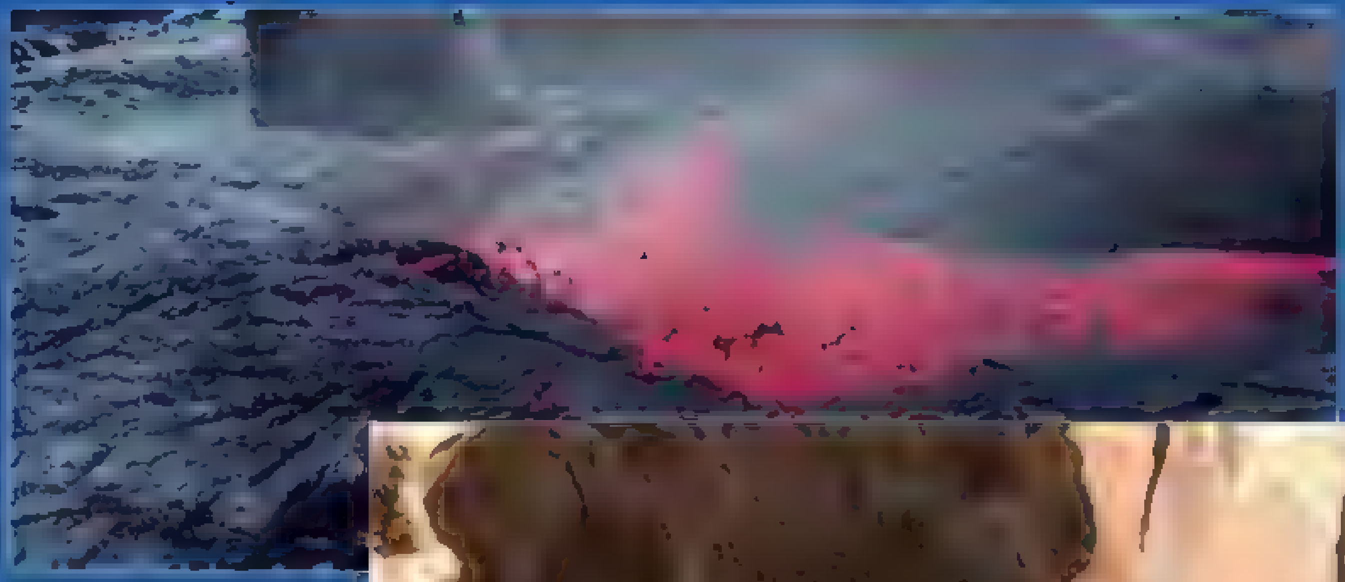
本作在游戏模式上共包含合作战役和多人网战两种模式。

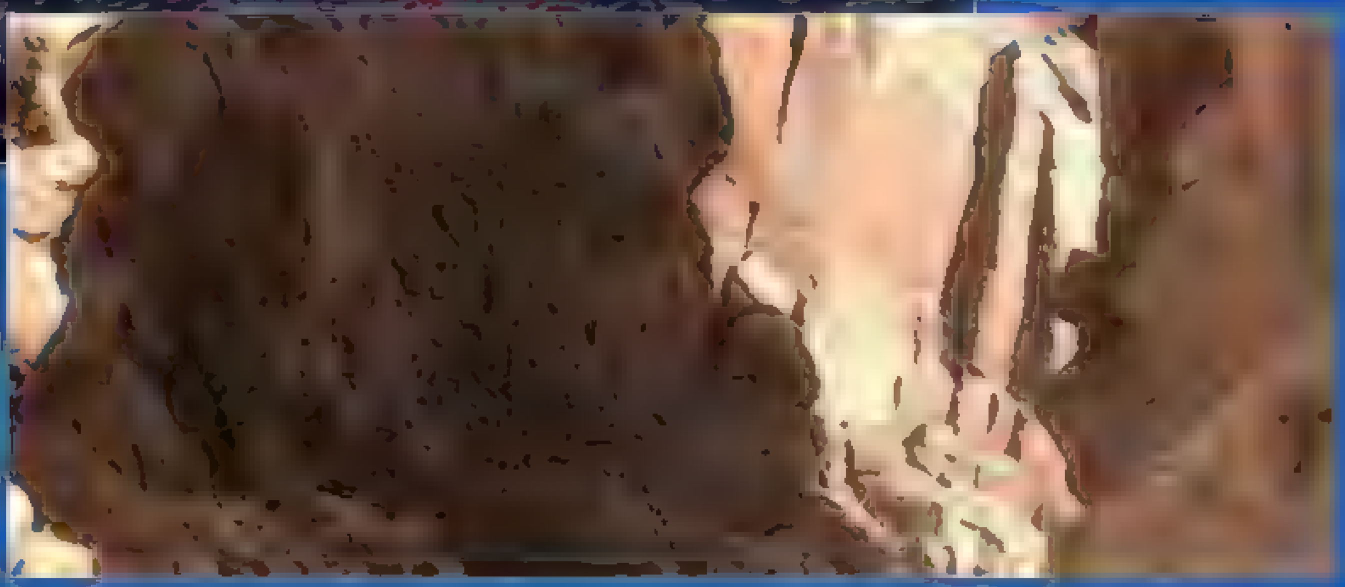
联机模式下，游戏将提供分阵营40人的超大规模对战，在游戏的制作过程中DICE尝试了各种人数，最终发现40玩家对战是最适合《星战》背景设定的。为了方便玩家提升游戏体验，本作中将存在最低只需要8个人就能凑成一局比赛模式，来形成更加紧凑的战场。同时游戏已确定将不再使用DICE一贯的Battlelog作为网战界面。系统方面设计师已确认游戏中将没有职业系统的设定，玩家们可以自由组合武器的搭配和技能，而不会被职业设定所限制。游戏将鼓励玩家自由的发挥创意，来打造自己的科幻史诗。本作中帝国与反叛军阵营也将提供有不同种类的战士以供玩家使用，人物同样支持自定义修改，就目前宣传片来看反叛军阵营下已有两种外星人战士可以使用，同时人类的反叛军和风暴士兵也将有性别的区分。目前制作组并未透露游戏中是否包含角色成长或者技能书之类的升级元素的详细设定。

就玩家们的恶搞能力而言，相信在鼓励自由的本作中看到抡着光剑的风暴士兵砍杀全副武装的反叛军女外星人这种扭曲的设定也并非毫无可能。

合作模式则是作为单机模式的替代，网络不佳或无法联网的用户也无需担心没有单人游戏内容而无法体验本作的魅力。制作组将在在合作战役下提供离线的单人游玩和双人分屏合作进行游戏。虽然可能稍逊于联机模式与玩家对抗的紧张体验，但是与AI的激烈对抗相信同样可以使玩家们感受到游戏的精彩。

环境迥异的地图





▲▶特点鲜明的地图将于游戏模式相得益彰。

游戏的对战地图内容在首发时将包括Endor，Hoth，Tatooine和Sollust四个星球，超过8张以上的对战地图。每张地图的面积大小和特性都将根据不同的游戏模式而各有不同。比如冰态行星Hoth和林地丛生的Endor的大小就完全不同，而每张地图的特色都将在和与之对应的游戏模式为玩家带来不同的对战体验。此外，官方确定将不会在首发版本中提供Mustafar和Naboo等次要战场的星球，"《战地》系列"的大规模地图破坏也不会出现在本作当中。虽然游戏模式尚未有信息公开，制作组已表示将在随后为大家公布更多详尽信息。

陆空载具大战

虽然制作小组认为太空对战并不适合游戏的体验而放弃了这片战场，星球表面发生的从陆地到空中的立体战斗世界也足以带给玩家们史诗般的体验。同时在确定了原作内经典的AT-AT机甲的参战后，游戏的空战也将成为极为重要的环节。X翼战斗机和钛战机都将在游戏中出现。宣传片中，能够秒杀AT-AT机甲的Y-Wing巨大轰炸机相信也将参与到战斗中，同时地面载具和可佩带移动工具也将会让游戏变得更加丰富。

忠实原作

本作已确定不会含有《星战前传》三部曲的游戏内容，不过令人欣喜的是《星球大战》正传三部曲电影系列中的主角和反派都将会在游戏中出现。而且考虑到各个大人物，例如达斯维达和波巴菲特，这些角色可比普通的风暴士兵和叛军士兵厉害得多，其能力在游戏中也会有所体现。为了实现大人物的特殊存在意义，本作将加入全新的战场动态事件。当一个大人物进入战场的时候，敌人的优先目标可能会发生改变，转移到新登场的大人物身上，使其成为难度相当的BOSS战等。虽然具体在什么模式下以何种方式令这些经典角色重生仍旧尚未知晓，但相信游戏模式中少不了要与这些经典角色的互动。

■估计有不少玩家都想扮演黑武士达斯·维达过把瘾吧。

实时切换视角

虽然一度有传言本作将与上一作完全不同成为主视角射击游戏。而设计师也表示设计一款第三人称游戏对于DICE来说也是一种全新的挑战，对于第三人称视角的掌握需要进行学习。但DICE也知道本作的玩家希望以第三人称视角进行游戏，于是DICE做了许多动画编辑的工作确保满足粉丝要求。官方最终将以上作相同提供主视角与第三人称共存的游戏方式，默认第三人称视角，同时两种视角之间也将允许玩家进行一键切换，给予他们各自所需的核心体验。

收藏和DLC

作为粉丝众多且备受期待的星战主题大作，不推出点限定版游戏套装简直会颠覆小编我的人生观。"星球大战庆典"上，EA就展示了《星球大战 战斗前线》的限量版PS4套装。这款限量套装中包含一款黑色PS4主机和《星球大战 战斗前线》的下载码，采用精美的星战主题纸箱包装。而目前这个限定版主机全球仅有五台，除去现场送出的三台外，剩余两台在推特进行抽奖发放。众多星战饭只能望而生叹了。

而作为一款主打网络对战的射击游戏而言，EA如果不推出点DLC内容简直会颠覆小编我的世界观，不过好在本作目前公布的在12月1日发行第一弹DLC为完全免费内容。DLC内将含有制作组在Jakku星球的原创内容及免费追加地图，预购游戏的玩家还能提前一周游玩到DLC内容。

结语

作为电影改编游戏，这本身是一个时常令人失望的类型游戏。但是对于粉丝来说《星球大战》又显得如此贵重。DICE的设计师们表示，同样作为星战的粉丝。他们不仅将致力于为玩家提供一款完全不同的星战游戏，他们更加为粉丝们带来他们真正想要的星战游戏。相信本作绝对配得上《星球大战》的名号，也绝对值得众多玩家的期待。

XBOX STYLE

343官方确认《光环5》[illegible] Xbox One [illegible] 来说是个好消息。[illegible] 任何图片流出，但考虑到[illegible] 机的造型，[illegible] 的限定主机肯定也会[illegible]。[illegible] 已经能够[illegible] E3 展上 343 的[illegible] 定主机的情报了。（口水）

《模拟山羊》爆笑登场

曾在 PC 上引发轰动的著名搞怪游戏《模拟山羊》，4 月 17 日于 Xbox One 和 X360 双平台登场。游戏的开发商是开发《禁闭圣地》的 Double Eleven Limited，在游戏中玩家要扮演一只山羊，但你要做的事情并不是和现实中的山羊一样，而是像简易版《GTA》那样在人类的居住点进行大破坏。山羊拥有多种能力，包括壁走、粘人、前腿走路，而开启外挂的话更是拥有上天下地的奇葩能力。游戏并没有什么故事模式或剧情，指望玩到一款大作的朋友肯定会失望，但游戏本身只售 79 港币，用这点钱换来数小时的开心笑果肯定是值的。而且本作还令人惊异地支持简体中文，只要把主机改为简体中文新加坡就可以了。

对成就犯来说本作也是比较值得推荐的，游戏的成就全部是彩蛋性质的，参照 PC 版攻略的话三四个小时就差不多全成就了，当然还是自己探索比较有趣。不过本作全成就有个拦路虎，那就是要在一个名为《FLAPPY GOAT》的迷你游戏中拿到 10 分。看到这个名字，大家应该会有印象。没错，这个游戏的玩法和 2014 年初红遍全球的《翻飞的小鸟》（FLAPPY BIRD）一模一样，不要小看 10 分的要求，编辑部好多人都败下阵来。如果各位有信心取得这个成绩，那么恭喜你，《模拟山羊》全成就已无压力！

《光环 地狱伞兵 高清版》5月推出

[illegible]

国行版《NBA 2K15》上市

[illegible]

《战争机器》初代依然要复刻?

[illegible]

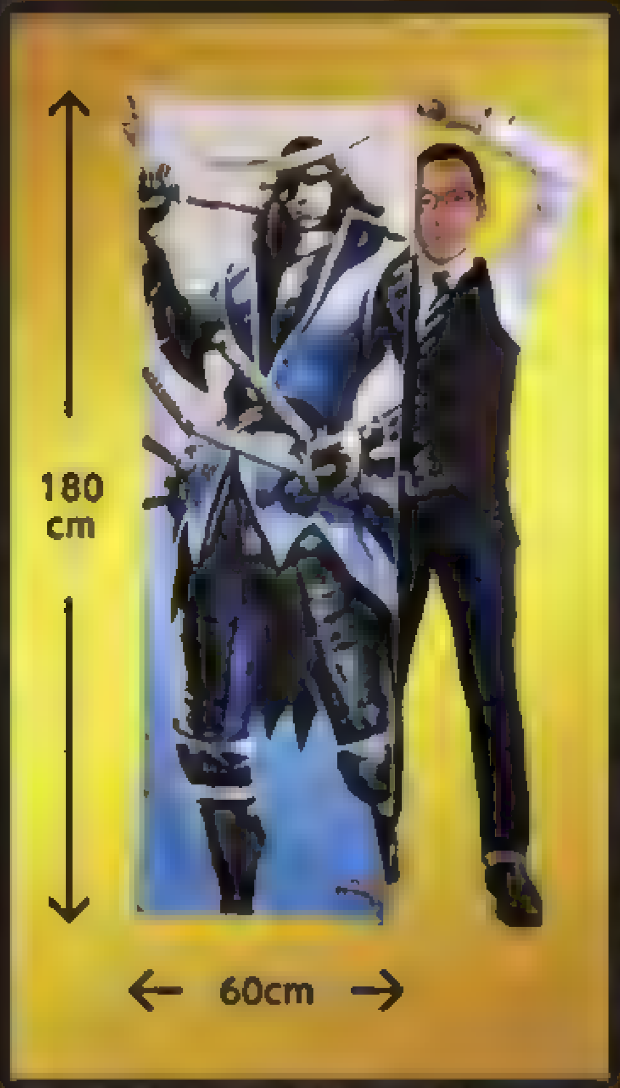
PS CLUB

集结PS3、PS4相关情报 PSN商城热点推荐

《血源诅咒》、《魔界战记 5》等 PS4 平台瞩目作品相继发售之后现在也进入了系统更新与配信 DLC 的阶段。此前 PS4 也更新了 2.50 系统版本，为 PS4 增加了不少人性化的功能。同时，在此发布一个消息，由于现在不少日厂都是采取 PS 系列主机家用机 +PSV 的形式来推出作品，为了保证新闻的质量，从本期开始，VITA 命和 PS CLUB 两个专页正式合并，VITA 命的内容将转移至 PS CLUB 之中，日后还请各位读者继续支持 PS CLUB。

《战国 BASARA4 皇》限定版公开

PS3 PS4



Capcom 日前公布了即将于 7 月 23 日发售的《战国 BASARA4 皇》的四种版本，分别是：通常版（只含游戏本体）、衣装 21 式道乐箱版（游戏本体 +21 种服装下载码）、限定版（游戏本体 +e-Capcom 限定武将毛巾一条）、完全版（游戏本体 +21 种服装下载码 +e-Capcom 限定武将毛巾一条）。

这其中，限定版和完全版仅限 Capcom 的官方网店预约发售，玩家们在下单时可选择自己心仪的武将毛巾款式。武将毛巾的尺寸为 180cm×60cm，可选择的角色款式多达 41 人。而在官方网店购入这两款游戏的玩家们还有机会获得 300cm×300cm 超大尺寸的本多忠胜毛巾一条。

另外，在 4 月 18 日至 5 月 24 日期间预约任何版本的游戏，都可获得 4 大特典，分别是：

1. 伊达政宗、真田幸村、德川家康、石田三成的专用武器
2. 足利义辉的专用武器
3. 预约完了壁纸
4. 原创壁纸

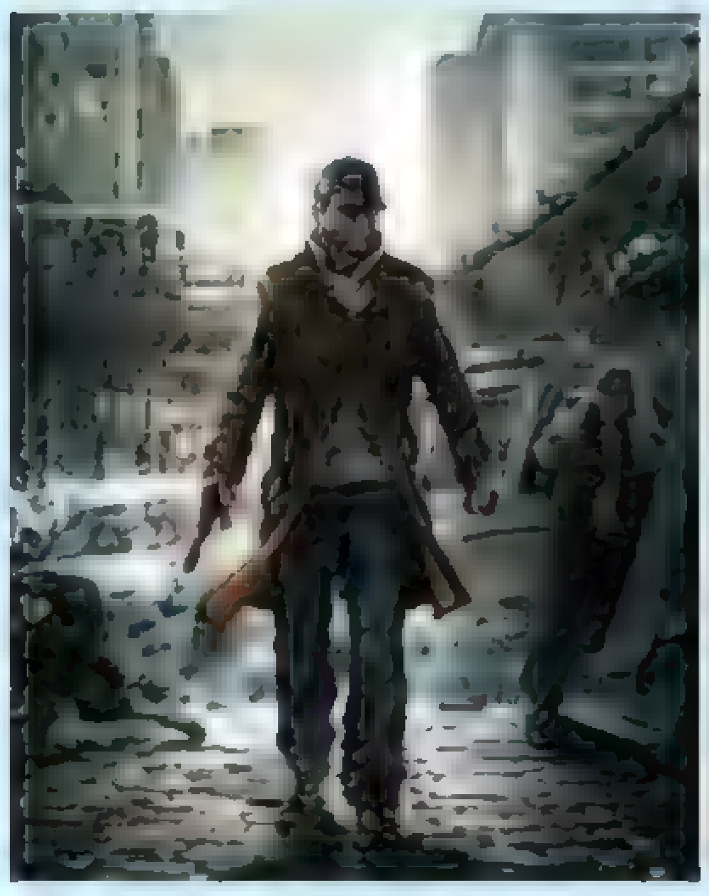
预约特典：4位武将的专用武器（附带属性效果）

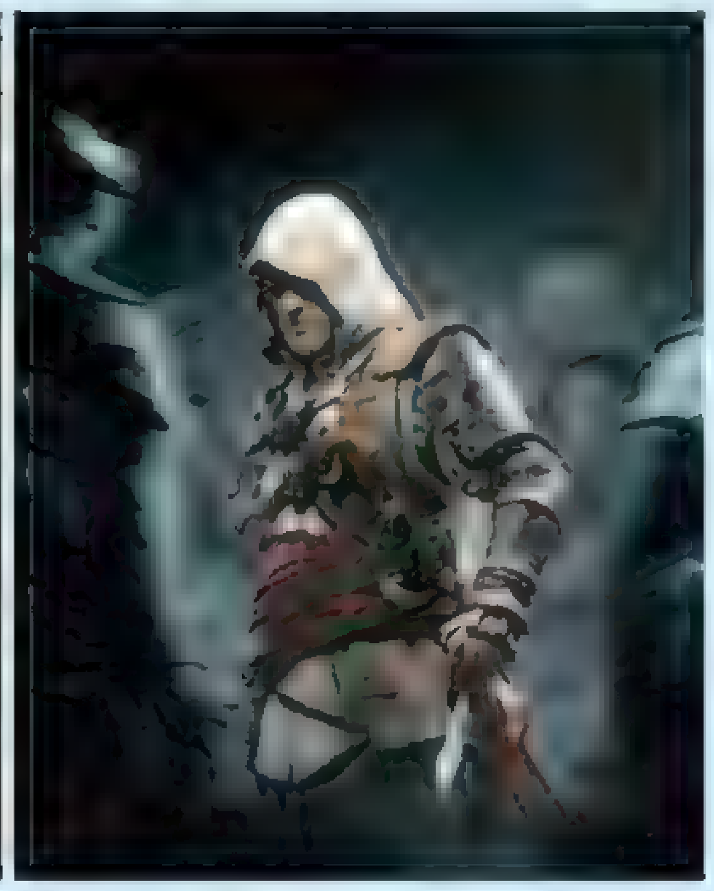
日版《刺客信条 4 黑旗》与《看门狗》将发售廉价版

PS3 PS4

近日，育碧公布了《刺客信条 4 黑旗》与《看门狗》的廉价版情报，发售日都确定为 6 月 25 日。《刺客信条 4 黑旗》廉价版 PS3 版实体版售价 2980 日元，数字版售价 2400 日元，PS4 版实体版售价 3980 日元，数字版售价 3400 日元。

《看门狗》廉价版 PS3 版实体版售价 2980 日元，数字版售价 2400 日元，PS4 版数字版售价 3400 日元。除了通常的廉价版之外，《看门狗》的 PS3 版与 PS4 版还分别有另一种包含了 DLC 的廉价版。PS3 版的 DLC 廉价版为 3300 日元，这一版本只有数字版，其中包含了 DLC 剧情“Watch Dogs Bad Blood”。



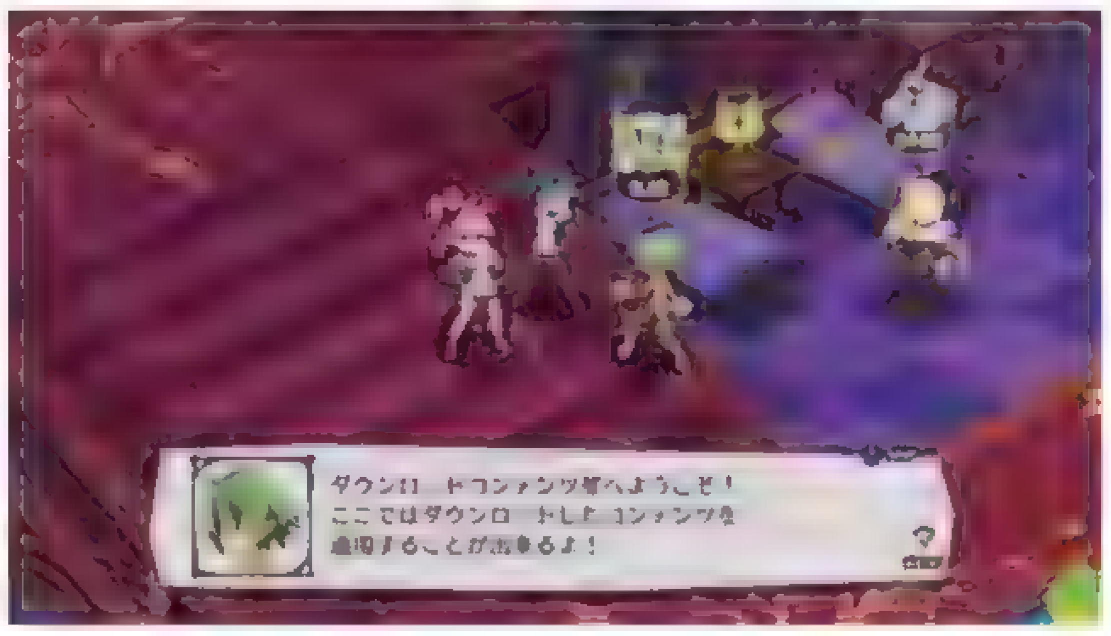


PS4 版名为《看门狗完全版》，实体版售价 4980 日元，数字版售价 4300 日元，当中除了“Watch Dogs Bad Blood”之外，还有所有的 ULC 组合包、MP-412 pistol 等内容。对于那些喜欢玩日版吹替的玩家来说，这类版本是一个再好不过的选择了。

《魔界战记 5》第二弹 DLC 配信内容确定

PS4

在《魔界战记 5》发售后日本一就开始了付费 DLC 配信计划，目前第一弹 DLC 已经配信，更新了《魔界战记 D2》的剧本，追加了可操作角色拉哈尔、艾特娜、芙蓉、西西莉以及拉哈尔女体版。第二弹 DLC 内容目前也已经公开，配信时间为 4 月 30 日，共有两个剧本和操作角色日本一拟人妹子的配信，操作角色售价 300 日元，剧本售价 500 日元，通关后就能将其中的历代作角色作为可操作角色来使用。两个剧本都为《魔界战记 4》的内容，分为瓦尔巴特赛篇与芙卡篇，瓦尔巴特赛篇追加可操作角色瓦尔巴特赛、芬利希、艾尔缇娜，芙卡篇追加可操作角色芙卡、德斯科、艾米泽尔。



PS4 更新 2.50 系统版本（代号 YUKIMURA）介绍

PS4

主要功能

●将 PSN 正式更名为“PlayStationNetwork”。

●可以在运行游戏或者程序的情况下进入待命模式，进入待命模式时游戏或程序就会处于暂停状态，可以在“设定”→“省电设定”→“设定待命模式中的机能”里进行设置。

●可以将 PS4 数据备份至 USB 储存装置，在“设定”→“系统”→“备份 / 还原”里可以进行数据备份。

●追加“协助工具”的机能，在“设定”→“协助工具”里可以使用。能够进行的调整：屏幕缩放、字体的大小与粗细调整、屏幕反色、增加对比度、变更按键配置等。

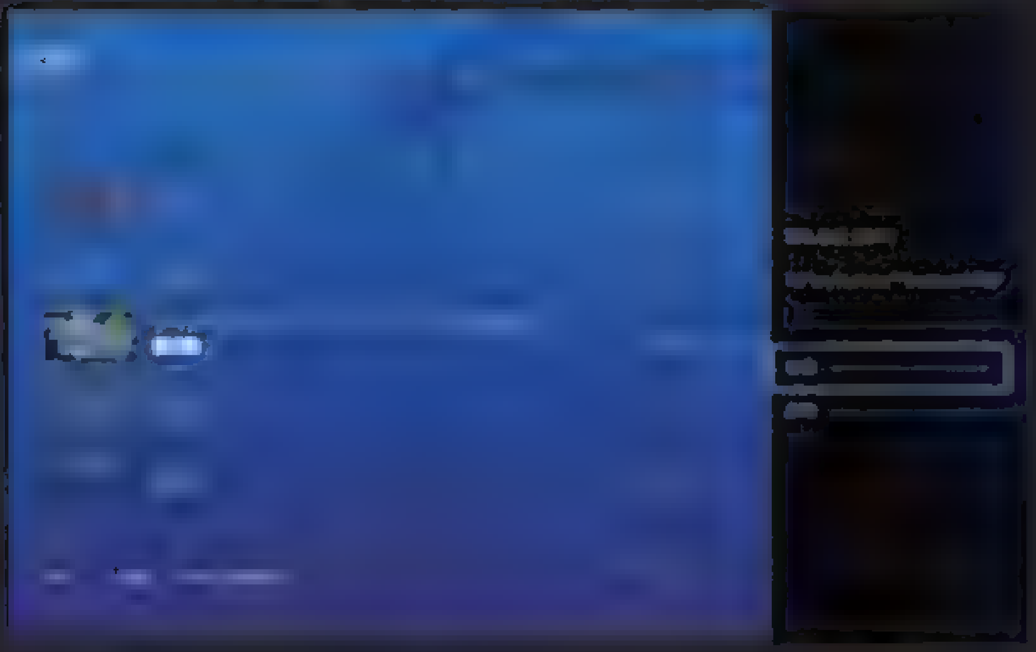
●可以将录制的影像上传至 Dailymotion。

其他功能

●在以主办者的身份开始分享游玩时，系统能够进行连线速度测试，以此来判断主办者的网速能否进行分享游玩。

●在进行分享游玩时可以在派对设定页面选择“分享游玩的影像品质”来设定分辨率和帧数。

●自动保存获得奖杯时的游戏截图，在奖杯菜单里也可以查看到获得奖杯时的截图。



●在奖杯菜单里可以删除达成率为 0% 的游戏奖杯，可以按照“获得日”、“未获得”和“阶级”的顺序来排列奖杯。

●可以将副账户升级为主账户。

●在“设定”→“主题”里追加“文字阴影”的项目，在该主题下文字难以辨认时可以使用该功能来让文字更加突出。

●可以设置让 PS4 自动更新系统软件，在“设定”→“系统”→“自动下载 / 上传”的“系统软件的更新档案”勾选“自动安装”即可开启该功能。

●在“最新资讯”里追加“提示”。

●在播放光盘影像时可以用触碰版来进行操作，左右滑动可以进行倒退 / 前进，按下触碰版然后左右滑动可以指定播放的章节或者时间。

●在个人资料的自我介绍栏内的字数限制增加至 140 个字。

●向显示了真名的玩家发送好友申请时，如果对方接受了你的申请，那么就会向对方公开你的真名。

《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》限定主机公开

PS4

在此前，PS CLUB 为各位读者们介绍了不少日式游戏的限定主机，当中除了《DQH》、《最终幻想 零式 高清版》等这类整个主机全部换色的主机之外，大部分的限定机都是直接更换了硬盘外壳的类型。而这次将为大家介绍的，是久违的欧美游戏限定主机——《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》限定机。

主机整体以灰色色调为主，在硬盘外壳上印着一个蝙蝠侠的黑影，简洁而又不失帅气。限定主机售价 449.99 美元，发售日为 6 月 23 日。

《闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择》迎来一大波更新

PSV PS4

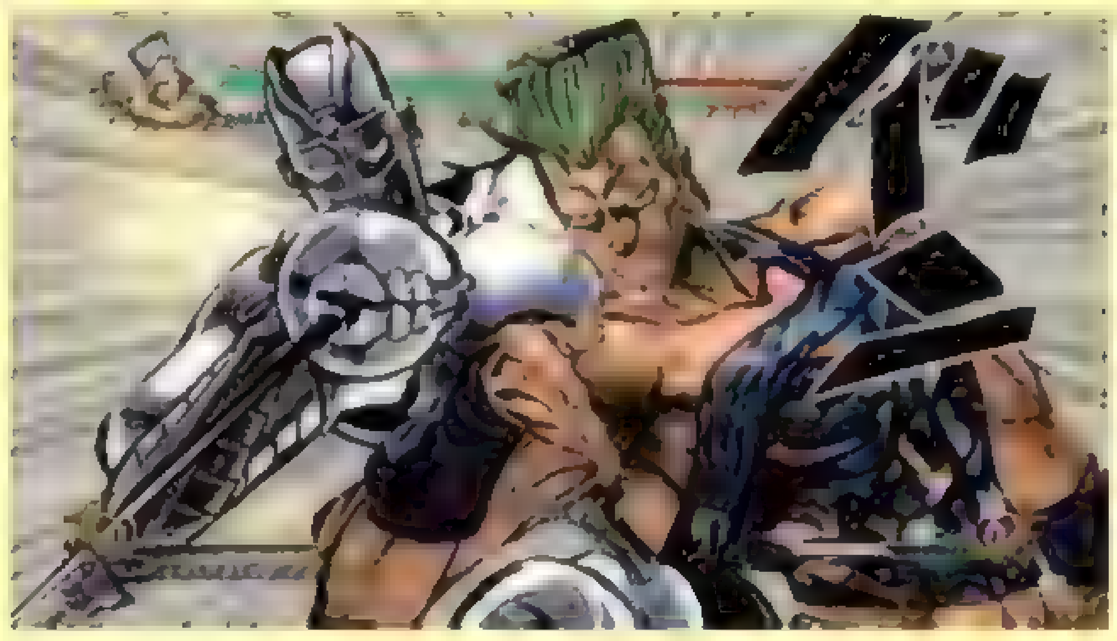
动作游戏《闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择》前段时间被知名直播网站 Twitch 禁播，原因自然是其大打擦边球的尺度问题。不过这似乎并不影响本作在粉丝玩家群中的人气，游戏的更新自然也不会迟到。预定在 2015 年春季更新的内容近日已经揭晓，追加大道寺前辈（CV：浅川悠）以及凛（CV：三森すずこ）两位原创人物。

当然，仅仅是追加两位原创人物自然是说不上“一大波”，本次更新中还将追加来自《死或生》系列”的绫音以及《一骑当千》中的孙策、关羽和吕布共 4 名可用角色，这几位角色在招式上将被重新制作，并且喜闻乐见的福利元素也将给各位玩（shen）家（shi）们以《闪乱》式的享受，堪称史上最‘胸’。

《乔乔的奇妙冒险 全明星大乱斗》更新 1.05 版本

PS3

在玩家们翘首等待《乔乔的奇妙冒险 天国之眼》的到来时，2014 年发售的《乔乔的奇妙冒险 全明星大乱斗》也悄然更新了 1.05 版本。这次更新除了对战斗平衡性进行调整之外，还追加了街机模式和对战 CPU 角色时的难度选择，画廊模式也追加了能够一次性购买多个项目的选项，在活动模式里的能量恢复速度更改成了 2 分钟回复 1 点能量。



N+应援团

精选任天堂产品新资讯 游戏周边趣闻一网打尽

任天堂俱乐部已经在4月底停止登记，往后直到9月份都将只提供赠品兑换服务。经过小编的亲身体验，发现之前提到的“日记子”问答游戏只能当做是豆知识题库来消遣。因为里面的四择一问题从日本各地区的名胜、人物、逸闻、特产等等五花八门的东西当中取材，就算是日本当地人也未必玩得转……所以如果不是像小编这样突然萌上了日记子的话，大可将点数花在各种主题上，或者用来兑换《夹徽章中心》的游戏次数。最近其更新又在每日训练中加入了“小奖”，每次只要夹到1只以上，都会有相同的概率出现蓝色的小奖，可以免费夹1次，相当于在免费3次的大奖之外又增加了免费游玩的次数。

大乱斗更新商店功能 下载码90日内有效

在1.0.6版本更新后，《任天堂全明星大乱斗 for 3DS/Wii U》的主菜单/通知界面中新增了DLC商店的入口。而之前任天堂俱乐部双版本购入活动赠送的超梦下载码就可以在商店的界面中输入并下载。

商店中有四个主要分类，分别是最新上架、DLC优惠包、角色DLC以及Mii服装DLC。3DS和Wii U版的商店中都只能买到对应平台的单版本DLC，也就是说不可以在3DS上只买Wii U版，反之亦然。但双版本打包DLC则是在两个平台都可以买到。

如果玩家打算以双版本的形式购入DLC，那么在其中一个平台买好之后，还得按照一系列步骤来获取和输入另一版本的下载码才能使用这些DLC。虽然之前的《马里奥 vs 大金刚 大家的迷你乐园》就尝试过这样的模式，但这次的DLC购入办法竟然连输入下载码的地方都不太一样，不得不说两个平台的联动还是有些繁琐。

此外需要提醒的是，官方提示DLC的下载码要在90天内使用，那么为了避免“过期”可能导致的损失，各位（尤其是活动提前配信的朋友）还是尽快把下载码用掉吧。

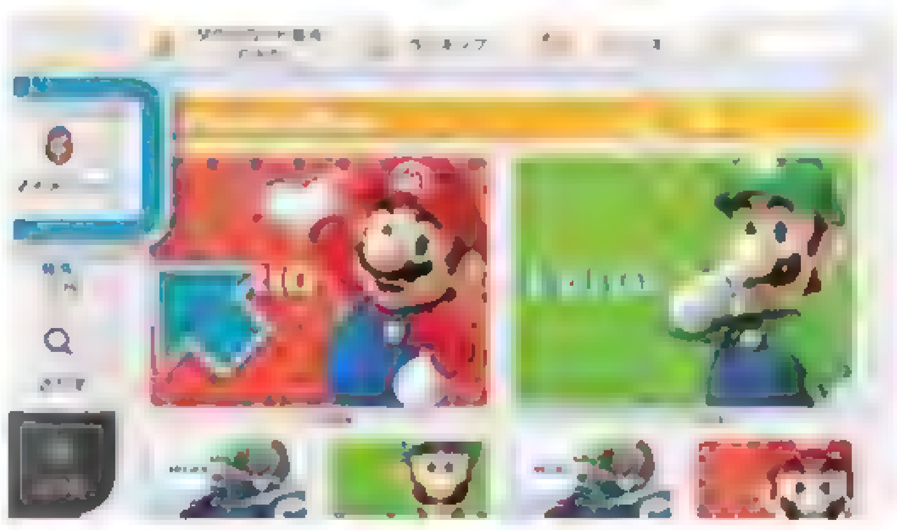
Wii U版下载码使用方法

在3DS的eShop商店左上角进入菜单，在“设定・その他”→“ご利用記録”→“明细を見る”页面中可以查看到Wii U版下载码。然后进入Wii U的eShop商店，输入该下载码。安装完毕后重启游戏，DLC即可生效。

▲在eShop内输入下载码。
（亦可通过游戏内入口打开eShop页面）

3DS版下载码使用方法

在Wii U的eShop商店，进入个人页面，找到“ご利用記録”→“明细を見る”，即可查看到3DS版下载码。然后进入3DS版游戏内的“おしらせ＆ショップ”，点击商店页面下屏按钮即可输入下载码。



▲在游戏内输入下载码。

超梦DLC招式上手解析

大乱斗1.0.6更新提前推出的超梦DLC很不幸地又曝出了严重的Bug，在几个单机模式中如果使用了超梦，将会在联网时导致误判作弊。好在这次补丁来得快，1.0.7版本更新后已经修正了这个问题。

超梦属于重量型的角色，动作缓慢硬直较大，且招数不容易命中，复归能力较低，但不容易被吹飞，总的来说上手有一定难度。这里简单介绍一下超梦的各种招式机制，希望能够帮到喜欢超梦或者还在观望这一弹DLC的朋友。（DLC角色暂无自定义招式）

地面招式

暗黑闪光／暗黑火炎：普通攻击连打。第二段持续连打可以维持伤害输出，第三段是向上的吹飞攻击。

暗黑折磨：冲刺时普通攻击。有较强的向上吹飞效果，吹飞的方向是斜向轨道。

摆尾：横向普通攻击。向前挥舞尾巴，尾巴末端的伤害和吹飞威力都会稍弱，要注意距离。

高速扫尾：上方普通攻击。向上扫尾，贴近时命中会往后方飞去。身后的位置也有攻击判定，但威力稍弱。

扫堂腿：下方普通攻击。用尾巴下扫，不过是往上方的吹飞效果。用来吹飞不太实际，但可以利用其较长的攻击距离和连打的特性。

暗影暴击：横向SMASH。双掌打出冲击波，其中外缘黑色的部分命中伤害会高出15%，且外缘的吹飞效果是超梦招式之中最强的。

银河力量：上方SMASH。向上的连续攻击，7Hit时的威力最大。

暗影爆弹：下方SMASH。1Hit的攻击，向斜上吹飞，要注意这虽然是下SMASH攻击，但是对后方是没有攻击判定的。

●空中招式

电光环绕：空中普通攻击。在超梦周身产生环绕的电火花，持续伤害最多有9Hit，但只在最后的一次命中时有吹飞判定。

暗影爪：空中前方普通攻击。在超梦整体给人慢动作印象的招式之中，这一招算是速度和威力都可圈可点的了，而且还能连打。

空中摆尾：空中后方普通攻击。自下而上扫尾，同样地，尾端的威力会下降。

后空翻踢：空中上方普通攻击。攻击判定范围直到身后头上的位置，背面是打不到的。

空中下方普通攻击：特效前端命中时可以直接向下击落对手，其余位置命中则是向上吹飞。

●抓/投招式

电能冲击：抓住普通攻击。能够持续进行电击伤害。

暗影射光：抓住向前投。把抓住的对手向前方抛出，同时进行5连射，可以用来拉开距离。

精神投掷：抓住向后投。这招比上投的吹飞效果要小。

上投：抓住向上投。将对手甩一圈后上投，动作时间较长，相对地威力和吹飞效果都不错。

尾巴拍打：抓住向下投。跟上投正好相反，效果不大但是出手快，向上吹飞。

●必杀技/王牌技

暗影球：必杀攻击。跟萨姆斯的蓄力射击类似，能够在蓄力后发射光球。蓄力途中的防御和回避等动作会中断蓄力，然后可以继续。而蓄力到最大程度时又跟卢卡里欧类似，可以维持蓄力完毕的状态，随时释放。此外在空中的时候也是可以蓄力的，基本上这个蓄力不到最大状态的话用处也并不大。

念力：横必杀攻击。将前方对手掀翻并造成伤害，被这招打中的时候可以用跳跃来受身抵消伤害。另外在空中也可以利用这招的浮空的间歇，后接上必杀攻击的瞬移来提高复归能力。

瞬间移动：上必杀攻击。一般输入指令后会在正上方闪现，而在瞬移后马上用左摇杆输入方向，可以改变闪现的方位。如果是在空中接近地面时输入下方位，落点会在斜前方而不是正下方。这招没有攻击判定。

束缚视线：下必杀攻击。"用眼神杀死对方"的奇特招式，可以让对手强制眩晕进入气绝状态，对方积蓄伤害越高气绝的时间就越长。但是因为要用眼神来发动，所以必须"正面朝向对手的正面"才能生效。攻击的距离大约为2个超梦的身位。要是站位不好就不要乱用，否则不小的硬直会让人抓狂。此外在空中这招是没有气绝效果的，而遇到反射系技能的对手时也要注意别被反制导致自己气绝。

超能光球：王牌技。变身MEGA超梦Y，向前方发射巨大的光球，击中的对手全员气绝后吹飞。虽然威力很大，但是非常直来直去。光球会贯穿地形，但是速度和起手都稍慢，飞行的距离也有限，要特别注意发动的时机和位置。

amiibo突发新作？3分钟的FC名场面

在4月23日开始配信的Wii U免费下载游戏《Touch！ amiibo突发FC名场面》不得不说是让人脱力的突发新作。因为虽说是新作，但实质上里面能够玩到的游戏只有FC和SFC时代的名作。其中收录《超级马里奥兄弟》系列、《星之卡比》系列、《塞尔达传说》系列等FC名作22款和SFC名作8款。玩家只能通过读取手上的amiibo才能玩到这些游戏，而且游戏还不是完整版，而是3分钟的名场面……甚至连每个amiibo到底能够读出什么游戏也是个谜！在第一次读取的时候，amiibo所解锁的游戏就被确定下来了，以后每次使用都将是同一款游戏。但是同一种amiibo也可能会解锁到不同的游戏，而即使是同一款游戏，每次出现不一样的3分钟，想必也会充满类似"换插卡带"的惊喜。

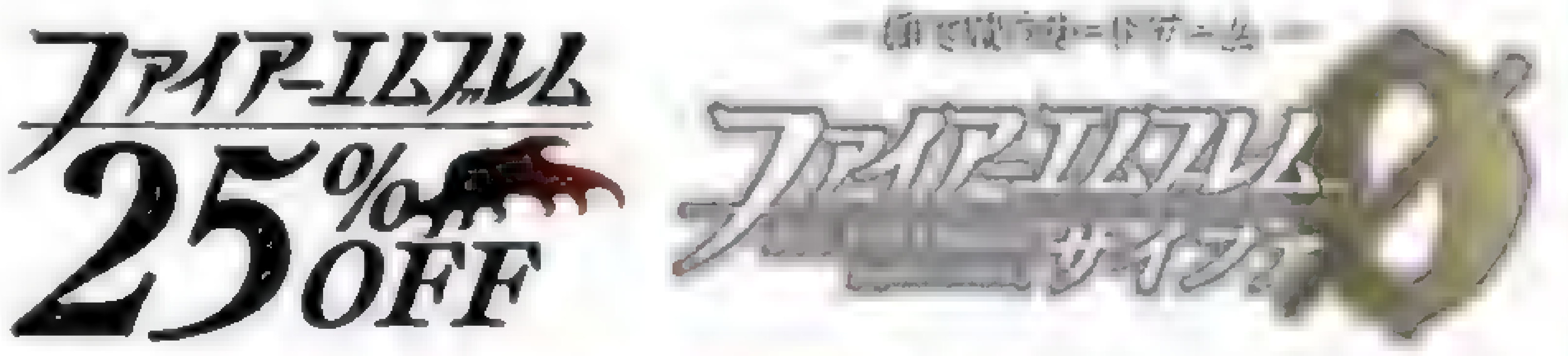
本作与其说是免费游戏，还不如说是买周边送试玩，为amiibo增值和促销的宣传手段。如果已经入手过amiibo，又有Wii U的话，不妨也下载来玩玩。

火纹25周年纪念企划进行中

除了3DS的最新作《火焰之纹章if》首次尝试双版本之外，"火纹"25周年的纪念计划最近又有了一些新动静。

首先是直到5月6日的火纹系列游戏降价活动。在Wii U和3DS的eShop中，Wii U将有7款VC模拟游戏，而3DS将有包括《火焰之纹章 觉醒》在内的3款作品降价25%（因为是25周年）促销。想要重温系列经典的玩家可以登录商店查看。

然后是系列首次衍生的TCG（集换式卡牌游戏）《火焰之纹章0（Cipher）》。上期《if》前线中也已经提到过，断货的《if》限定版中就有这款TCG的卡牌特典在内。而第一弹的两个基础卡包则是以"暗黑战争篇"和"觉醒篇"命名，定价各为1300日元（不含税），此外首个加强包"英雄们的战刃"则是350日元（不含税）。据悉这款TCG将以英雄角色为重点，会体现出原版火纹游戏中的武器相克和兵种等特色。不过小编比较在意的还是卡包附带的专用DLC下载码以及未来会不会推出手游版……



▶岛崎麻里（《猎天使魔女》人设）、北千里（火纹系列人设）等知名画师参与了卡牌的绘制。

软硬兼施SP

HARDWARE&SOFTWARE

进入5月之后，不可回避的话题就是E3了。首先要说的是，今年的E3召开时间会比过去晚一些。至于E3展上会不会公布新的硬件，现在还不是很确定。不过一般而言，如果有新硬件的话，事先多少会有点风言风语，目前这样的情况完全没有，所以可能性不是很高。也许老任会透露一点儿新硬件的详情，那就有意思了。

·谨防所谓“索尼授权”·3DS破解不可逆·PS4手柄各地区别不大·Xbox One迎来降价

价格行情——提供最佳购机方案

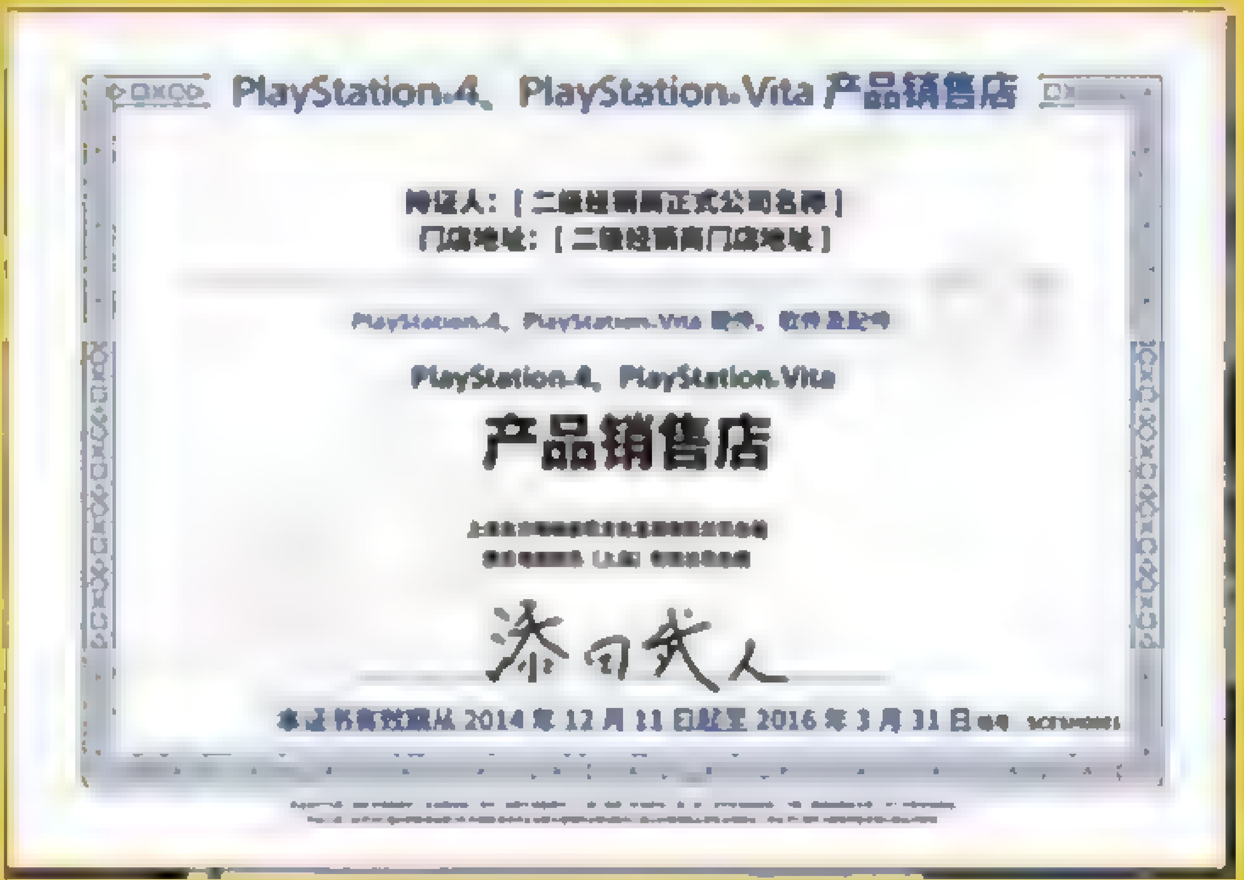
01 PSV 购机推荐套餐

主机	PSV-2000主机（行货）	1299元
记忆卡	16GB索尼原装PSV记忆卡	220元
贴膜	PSV组装高清贴膜	20元
保护包	PSV组装软包	20元
总计		1559元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带USB数据线一根、AR游玩卡六张、电源及电源线一套。

点评：随着行货逐渐铺货，目前国内大部分地区已经都可以顺利买到行货主机。目前刨除官方的渠道，例如京东、天猫等网络店铺，现在线下的行货PSV的报价已经在1200元出头，1299元甚至可以买到首日发售的同捆8GB记忆卡套餐版，而国行纯裸机售价大概也在1250元左右，现阶段而言线下销售渠道在价格上占据了一定优势。相比之下，港版、日版等水货主机随着行货影响力的加大，在价格上有一定的下跌。港版主机报价接近1000元，日版主机有些批货商的价格已经跌到千元以下，反馈到市场上来说，港版和日版主机的价格都不会超过1100元，两者保持着大约50元的差价。从性价比角度上说，日版主机最为合适。另外，最近在PSV的很多门店发现了“PlayStation销售授权书”或者是“PlayStation 4、PlayStation Vita产品销售店”的索尼官方授权证明，现阶段来说暂时无法判断此类证件的真实性，毕竟索尼没有明确地向二级经销商签约销售授权书，更何况为销售水货的商家颁发此类销售证明，本身就是一件很奇怪的事，因此不排除类似于之前港版PSV发票的伪造问题。当然商家的此类行为都是抓住了消费者怕上当的心理，况且添田武人也不可能到国内的所有水货门店巡查，出此“上策”伪造销售授权书也算顺理成章。这里只是提醒玩家，有了所谓的“授权书”，商家出售的产品也不一定没有质量问题，借着证书而卖翻新港版也并非没有可能，玩家在选择行货之外的主机时，还是多对主机本身进行检查，以免上当受骗。

▼所谓的授权书伪造不过几千元，何况目前还有PS这一神器，PlayStation销售授权书在网上可以下载到，一块钱能打印八份出来，你信还是不信？



主机及主要周边参考价格

PSV-2000主机（国行黑白，Wi-Fi）	1299元	16GB索尼原装PSV记忆卡	188元
PSV-2000主机（港版九色，Wi-Fi）	1100元	32GB索尼原装PSV记忆卡	308元
PSV-2000主机（日版九色，Wi-Fi）	1050元	64GB索尼原装PSV记忆卡	488元
PSV TV普通版（港版不含手柄）	290元	8GB索尼原装PSV记忆卡（行货）	120元
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元	16GB索尼原装PSV记忆卡（行货）	220元
PSV原装耳机（港版）	120元	32GB索尼原装PSV记忆卡（行货）	380元
8GB索尼原装PSV记忆卡	108元	64GB索尼原装PSV记忆卡（行货）	600元

02 3DS 购机推荐套餐

主机	N3DS LL主机（日版）	1050元
烧录卡	GateWay 3DS（支持至9.2系统）	320元
存储卡	金士顿 32GB TF卡（行货）	79元
电源	N3DS LL专用变压器	20元
贴膜	N3DS LL专用Hori贴膜（组装）	20元
总计		1489元
近期推荐购入指数		9

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB容量SD存储卡一枚、AR卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评：作为目前主流机种中唯一可破解的机型，3DS在近段时间受到了不少玩家的关注，尤其是近期汇率导致主机价格走低，更让主机的销量有了不少的提升。在最近几天，玩家关注度最高的无非是GateWay发布的3.2公测固件，此固件中GateWay一举解决了N3DS系列主机每次破解都需要正版游戏引导的问题。在刷写新固件后，9.2系统下的N3DS系列主机也可以像旧款4.5系统的3DS一样，能直接在系统菜单中破解，早先购买N3DS和GateWay 3DS的玩家可以尝试了。先下载好3.2公测固件，解压后在“MSET4.5 installers for N3DS REGION SPECIFIC !!!”文件夹中找到与主机区域相对应的刷机CIA文件，以日版主机为例，就将mset_jap.cia放到microSD卡根目录，然后再下载CIA安装程序DEV.3ds一同放到microSD卡根目录，另外记得把最新的Launcher.dat放到3DS主机的SD卡根目录中。之后就像前两期介绍的一样，运行《塞尔达传说 时之笛》或者《立体忍者》进入GateWay破解模式，拔出正版卡带，换成GateWay 3DS红卡，在新固件下可以找到“NVRAM INSTALL”

▲目前N3DS的破解固件方式会对原有系统进行一定的破坏，且暂时不可逆，追求完美的玩家请慎重考虑。

选项，点击安装后，再选择 BOOT GATEWAY MODE 进入到破解系统，按 SELECT 选择 DEV.3ds 并运行破解文件 mset_jap.cia 即可完成新固件破解。之后主机再进入 GateWay 模式只需要进入在菜单中选择扳手图标的“本体设定”，然后点击右下角的其他设定“その他设定”，进入菜单后选择第一项用户情报“ユーザ－情报”就可以了，和旧款的 4.5 系统 3DS 无异。另外，在 GateWay 的 3.2 固件中，N3DS 虚拟系统仅支持到 9.5 版本，旧款主机则可以升级至最新的 9.7，刚破解的 N3DS 玩家不要轻易升级虚拟系统，以免造成黑屏无法游戏等问题。目前市场上的 N3DS 系统版本基本都在 9.2 系统以下，有破解需求的玩家也可以找商家加钱帮忙破解，在执行新破解后一劳永逸，这也算是目前普通玩家的最好选择了。

主机及主要周边参考价格

N3DS主机（日版）	900元	金士顿 16GB TF卡（行货）	39元
N3DS LL主机（日版）	1050元	金士顿 32GB TF卡（行货）	79元
GateWay 3DS（支持至9.2系统）	320元	金士顿 64GB TF卡（行货）	169元
SKY3DS（支持9.5系统）	390元		

03 索尼家用机 购机推荐套餐

主机	PS4 CUH-1109A主机（500GB，黑/白色，国行）	2899元
总计		2899元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带 HDMI 线一条、原装 DS4 振动手柄一支、Micro USB 数据线一条、单声道耳机一个、电源线一条。

点评：和 PSV 的情况类似，目前行货 PS4 在线下渠道有着比较明显的价格优势。截止到截稿前，行货 PS4 的普遍报价在 2700 元左右，比官方价格要低上 200 元左右，而日版和港版也在近期有了不少的跌幅，目前港版主机售价已经接近 2350 元，日版主机则在 2300 元左右徘徊，给予玩家选择的余地很大。另外在选购主机的时候也可以考虑随机选择一款手柄，国内的手柄同样也是分为港版、日版和国行。很多老玩家都喜欢选择日版手柄，主要是信奉日本厂商一级品出国内，二级品欧美，三级品东南亚的体系标准。不过从实际手柄的测试来看，三种版本手柄的手感并没有什么不同，更何况目前的主机及配件均由富士康代工，产自同一生产线，手柄之间的品质差异几乎可以忽略不计。在价格体系相同的情况下，还是更建议选择有保障的国行手柄，出现问题维修也要方便一些。另外就目前来说，PS4 手柄并没有组装货，翻新也较少，因为按键区域极易磨损，担心买到组装货的玩家可以放心购买的。

▲PS4手柄的质量并不会因为区域版本有所差别，玩家选择行货更有保证。

索尼家用机及主要周边参考价格

PS4 CUH-1109A主机（500GB，黑/白色，国行）	2899元	原装DS4无线振动手柄（港版四色）	310元
PS4 CUH-1109A主机（500GB，黑/白色，含摄像头，国行）	3299元	原装DS4无线振动手柄（行货手柄）	380元
PS4 CUH-1106A主机（500GB，黑/白色，港版）	2350元	原装PS4摄像头EYE PlayStation 4 Camera	350元
PS4 CUH-1100A主机（500GB，黑/白色，日版）	2300元	原装索尼HDMI线（1.5米）	120元
PS4 CUH-1106A主机（500GB，黑/白色，含摄像头，港版）	2700元	高仿索尼HDMI线	45元

04 微软家用机 购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	Xbox One主机（港版，黑色，无Kinect）	2880元
电源	原装电源（包改220V）	–
总计		2880元
近期推荐购入指数		9

备注：主机价格已含电源改造费用。官方标准包装附 HDMI 线一条、原装无线振动手柄一支、单声道耳机一个、AA 电池两节、电源及电源线一套。

点评：近期 Xbox One 出现了较大幅度的降价，港版、韩版、台版、日版均有不同程度的下跌，目前最超值的机型非日版和台版莫属，不含体感的裸机报价在 2300 ~ 2400 元之间，已经接近 PS4 的价格，不过日版和台版的电源均为 110V，需要改电源才可使用，玩家购机时需要注意一下。另外对于近期解锁光盘的国行主机，很多玩家也在关注使用情况。实际上，4 月 7 日更新的新固件除了解锁光盘之外，并不能更改主机的区域和语言。另外由于国内接入的是百视通平台，微软官方金会员赠送的其他 Xbox LIVE 服务器的免费游戏暂时也是无法下载到的。当然创除这方面元素，国行主机和水货还是没有太多的不同，现阶段主要是价格上的差别。以目前线下电玩店的报价来说，行货主机价格会在 3600 元左右，同时包含四款随机附赠游戏和 Kinect 体感配件，还是要比水货主机贵上一些，当然对于有条件的玩家来说，还是支持国内行货更好一些。

▲日版由于汇率持续下跌的缘故成为Xbox One目前最便宜的主机版本。

微软家用机及主要周边参考价格

Xbox One主机（港版，黑色，无Kinect）	2780元	Xbox One主机（国行版，含Kinect）	4299元
Xbox One主机（韩版，黑色，无Kinect）	2400元	Xbox One原装无线手柄（国行版）	429元
Xbox One主机（台版，黑色，无Kinect）	2320元	Xbox One原装无线手柄（盒装无充电线）	310元
Xbox One主机（日版，黑色，无Kinect）	2280元	Xbox One原装无线手柄（充电套装）	41元
Xbox One主机（港版，白色《日落过载》同捆）	3050元	原装HDMI线	280元
Xbox One主机（国行版，无Kinect）	3699元	组装HDMI线	50元

市场报价信息更新截至2015年4月29日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

魔界战记5	日本一	策略角色扮演
PS4	魔界戦記ディスガイア5	日版
	2015年3月26日 本地化	对应年龄 12岁以上
	售价为6171日元	

PS4 独占的《魔界战记 5》虽然没有给人"次世代"的惊艳感，但是在 UI 设计、系统改良和游戏耐玩度方面都做到了令人满意的进化，而且延续了一贯的复杂度和恶趣味。本期攻略透解将带来魔界入门指南、主线流程以及育成心得和奖杯攻略。祝各位"魔王"复仇愉快！

文 乙太 & 初心者 美编 小瑟

欢迎来到魔界！

基本操作

按键	作用
○键	确定
×键	取消/战斗动画快进
△键	打开主菜单/跳过剧情/指令菜单/战斗中切换技能朝向/卸下装备/整理排序
□键	显示移动范围及增减益效果/调整视角/切换主副武器
左摇杆	移动
右摇杆	信息窗口翻页
L1/R1键	在角色情报界面切换角色/切换窗口/调整视角/添加到收藏列表（R1）
L2/R2键	战斗中轮选我方（L2）或敌方（R2）单位/快速滚动列表
R3键	战斗地图切到俯视角/切换自动排序的依据
触控板	打开部队屋升级列表等二级窗口

* 注：部分功能界面下各按键的作用会改变，具体请参照界面下方说明。

角色单位

游戏中的战斗单位分为固有角色和泛用单位，两者分别又有人型和魔物型两种。其中固有角色的职业是固定的，可以在魔界会议设置副职业，而且无论是能力值还是技能等方面都明显比泛用单位优越，泛用单位可以通过转生来改变职业；人型和魔物型在行动指令和装备方面略有不同。在战斗单位的能力值设定方面，固有和泛用并没有太大区别。比起战略部分，该系列对角色各种能力的育成才是游戏的重头。玩家可以在重点培养固有角色的基础上，招募泛用单位逐渐充实队伍。

能力值

HP/SP：角色的体力/魔力。体力为 0 时要到魔界病院复活，当我方 10 名角色战死时则 Game Over；特殊技和魔法消耗魔力。

ATK：决定了剑、枪、斧，以及杖、魔物的普通攻击之攻击力，同时也影响弓、拳的攻击力。（同时影响两种武器的能力值，以两者平均值决定，下同）

DEF：物理防御力。

INT：智力，影响魔法攻击的威力，同时也影响提升攻击力之类的辅助效果。

RES：魔法防御力，与回复魔法的回复量以及异常状态的抗性相关。

HIT：影响攻击的命中率，同时也影响弓、铳的攻击力。

SPD：影响攻击的回避率，同时也影响拳、铳的攻击力。

* 以上数值会随角色升级而提升。

移动力（Move）：角色自身能够移动的最大距离（格数），装备靴子等可以增加移动力。

跳跃力（Jump）：角色能够攀登的最大高度差，装备靴子等可以增加跳跃力。

射程（Range）：普通攻击的距离。

投掷力（Throw）：投掷动作以及魔物接投时的射程。

反击次数（Counter）：被普通攻击打中时，能够反击的次数。

暴击率（Critical）：攻击的暴击几率。

MANA：玛娜，通过击破敌人或者使用玛娜药水获得。玛娜无法转移，击破越强的敌人获得的玛娜越多。在魔界会议和技能屋等场合都会用到。

各种耐性（抗性）：以百分比表示了属性/武器攻击的抗性。分别是属性攻击的抗性（炎/风/

©Nippon Ichi Software, Inc.

水／星），以及武器攻击的抗性（拳／剑／枪／弓／铳／斧／杖／魔物）。正值代表受攻击时减轻的伤害比率，负值表示受攻击时增加的伤害比率，即其弱点属性。

装备适性＆武器熟练度（WM）：装备适性表示了装备上的数值实际能够生效的百分比；提升武器熟练度可以学到新的技能和提升装备的威力，熟练度按照 S/A/B/C/D/E 的顺序排列等级高低，等级越高，攻击时积累武器熟练度的速度就越快。

魔能力

魔能力（魔ビリティー）是各个角色的特殊能力，类似于被动技能，分为固有魔能力和泛用魔能力两种，而泛用魔能力之中又有所有单位都能学习的通用魔能力。在游戏初期玛娜不足，建议在技能屋把角色专属的泛用魔能力优先学会。

固有魔能力：角色或职业自带的能力，而主角群会在特定关卡后获得第二个固有魔能力。通关之后到魔界议会，可以开启更多固有魔能力的栏位。本作中固有魔能力不可以转移给其他角色，因此在游戏后期数值都大同小异的情况下，固有魔能力也会更好地将角色特性区分开来。

泛用魔能力：用来增加角色成长势头或者直接获得各种额外的能力，可以在技能屋消费玛娜学到。此外在角色界以及部分支线任务中也能获得泛用魔能力。获得泛用魔能力之后还要在角色的魔能力界面中装备起来，每个魔能力会有需求点数，限制了总的装备数量。

泛用魔能力的初期栏位有 5 个，满足以下条件可以最多增加到 20 个

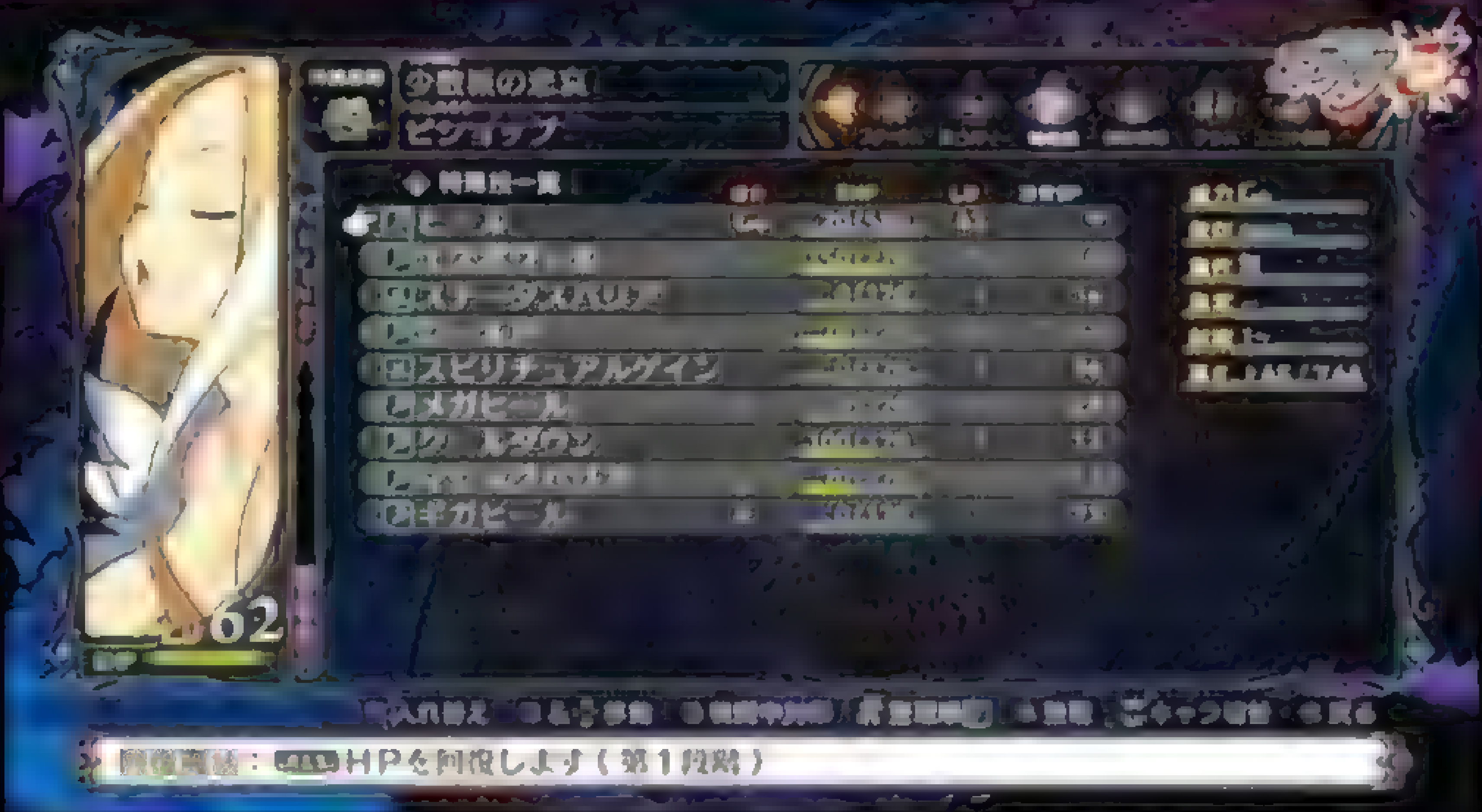
・角色等级到达 Lv.50、100、300、1000、2000、5000、9999。

・通过角色界时获得的报酬，最多 5 次

・在角色界击破超魔王级难度的"邪悪さん"，最多 3 次。

・在道具界击破 BOSS"田中デスターク"。（与升级时获得的栏位数共用）

特殊技



特殊技可以靠使用武器战斗来学到，另外也有各种特别情况下掌握的特殊技能，比如塔技能会在叠罗汉和解除塔状态的时候学到。除了通过技能屋强化的等级之外，特殊技本身也有等级，在长期使用的过程中会获得熟练度（Mastery）经验值。提升熟练度可以增加特殊技的效果，比如魔法的射程距离会增加，而这也是一直用下来的角色会比新招募的高级角色更好用的原因之一。

具体到某个技能，可以看到其参数：包括威力程度、依存能力值、属性、异常效果、射程和作用高度。任何单位使用"攻击"指令攻击时，都视作物理攻击，而"特殊技"则根据"依存"一项而定，比如显示"INT"符号的话，就按照魔法攻击来计算。有范围的技能中，如果有黄色格子，就代表要在黄色格子的位置留出空位才能使用该技能。

武器专用技：武器专用技是人型单位使用的特殊技，除了杖之外都对应有各种武器的专用技。比如装备剑来战斗的时候，武器的熟练度（WM）会提升，并学到剑的专用特殊技。熟练度越高，装备这种武器的时候就越能发挥其能力。因此在脱下武器时对应的武器专用技就会无法使用。

角色固有技：角色固有技是各个角色独有的必杀技，在达到一定等级的时候就会自动学会。在转生之后，原本种族或者职业专用的技能就会无法使用。

塔技：塔技只能在叠人塔的时候使用，使用数次之后，参与人塔的角色就会学到塔技。

魔法：魔法只能由魔法使、僧侣等职业／种族学习，职业等级到达一定程度时会学到对应的魔法。而其他角色则是可以通过转生，在原本有魔法和没有魔法的职业／种族之间转换。魔法使用越多，熟练度提升后就会影响魔法的范围。而除了魔法之外，武器专用技和角色固有技之中也存在附带属性的攻击。

合体技：在完成第 8 话之后开启合体技，只有主角（包括通关后以及 DLC 角色）之间邻接时才能使用。

职业等级

为了解锁新的职业，初期推荐使用格斗家（女）、僧侣（女）、战士（女）、魔法使（男）来击破敌方单位。到了固有角色可以设定副职业之后，就给固有角色安排任务屋所需的副职业，提高职业等级（星级）的增长效率。

职业等级提升后，到技能屋可以学习到新的魔能力，转生会保留职业等级的熟练度，也能学习到转生之前的职业的魔能力。想要组合不同职业的魔能力的话，就要使用转生／副职业，继而提升职业的熟练度。

战斗系统

行动顺序

战斗的基本流程是：指派出场单位→行动登录→按△键选择攻击开始或回合结束。

游戏的行动顺序特别之处在

于“行动登录”，只要回合内某单位还没有进行过“攻击开始、特殊技、投掷、使用道具、魔改”的操作，就可以按 × 键取消已经登录过的行动。

战斗开始时，要在传送点将队伍角色逐一唤出，通常情况下只能同时派出 10 人。而只要回合内尚未行动，就可以将单位送回传送点，换成其他单位上场。

下面举例说明几种取消行动的用处。

连携攻击：在角色邻接的情况下，对邻接的敌人使用普通攻击，就可以发动威力更强的连携攻击，而且只有进行了实际攻击的单位才会终止行动，因此参与连携后可以取消移动，已经终止行动的角色也能参与连携。参与连携的单位人数最大为 4 人，主角之间的连携发生几率相对较大。将角色安排到同一个部队，或者使用同种武器的角色之间，连携率也会上升。

支援：在攻击的敌人附近有弓箭手时，弓箭手可以进行数次支援攻击。支援攻击完毕后也能取消移动。

邻接魔能力：有部分魔能力会对单位附近范围内的其他角色提供增益，可以让这种单位在正式行动前移动到其他角色身边。

魔改 & 回复辅助：在前线战斗的角色，可以让他们暂时退后接受回复和辅助，或者获取魔改武器。

地形水晶：举起地形水晶后只要不投掷出去，那么地形效果就会临时失效。因此可以在不破坏水晶的前提下，将地形效果的优劣势保留，等待清理敌方单位之后取消举起水晶的动作，将地形效果据为己用。

连击

连击（Combo）是指在“行动登陆”之后一次性进行的攻击，连击的次数会在画面右下角显示。连击数越大，追加的伤害倍率就越高。如果能够同时发动“连携攻击”和“连击”，就会造成非常可观的伤害并大量积累奖励槽。

举起&投掷

举起和投掷单位是该系列战斗系统中的一大特色，很多情况下看似无法在一回合内到达的地方，却可以利用举投的行动到达。而且举投对敌我双方以及场地中的物品都是可行的，这样就有了许多令人意想不到的策略。虽然在操作上和行动顺序上该系统带来了一些负担，但是也不妨尝试转变思路，多想想能够在什么情况下利用到举投，会使战斗变得更加有趣。

人型单位：举起后可以投掷或待机。执行过投掷的单位即行动结束。人型单位之间可以互相堆叠，形成人塔。魔物只能位于人塔顶端。人塔状态下的攻击由全员参与，人数会改变攻击的射程，而且也有人塔专用的特殊技，比如在堆叠 3 人以上时可以移动的塔技能。

魔物单位：举起后必须投掷出去。如果预先计算好魔物各自可以投掷的最大距离，将魔物单位安排好，再把角色投掷到魔物头上，那么角色就会连续弹跳（接投）。行动结束的魔物单位同样可以接投，而人型单位虽然也可以接投，但是等同于普通的投掷，需要消耗行动次数。因此可以让魔物移动过后再利用接投，来输送单位到较远的距离才开始移动。注意接投途中必定是投掷到魔物能够投掷的最大距离的位置，而通过改变魔物的朝向（□键 + 方向键），也可以改变接投的方向。另外，投掷具有爆发体质的普利尼以及部分物件时，会导致固定范围的爆炸。

敌方单位：将敌方单位投掷到另一个敌方单位身上，低等级的单位会被高等级的吸收融合，其能力会相加。此外要注意，回合结束时举着敌人的单位会扣血。

魔物投&魔改武器

魔物型单位的“魔物投げ”相当于将人型单位的举起和投掷指令合二为一。选好要投掷的单位和位置后，就会把单位打过去，省略了举起的步骤。因此魔物在叠人塔时也只能站到顶端。

魔物型的单位站到人型单位身边时，可以选择指令“魔チェンジ”，根据魔物的种类，能够变身成为各种武器。魔改武器不仅可以暂时提供魔物本身的特性（魔物的能力决定了魔改武器的威力，其魔能力也会继承，比如要小心普利尼魔改会导致使用者被丢出去时爆炸），而且有专属的特殊技，当魔物型单位升级时就可以学到。而使用魔改武器击破敌人，魔物型单位和使用魔改武器的角色都可以获得经验值。在本作中，魔改武器的回合数（3 回合）用完之后，魔物型单位可以从基地传送点再次召唤，但是会占用 1 个出场角色位置（相当于死掉了一个角色）。如果使用魔改时战死，就等同于魔物和人型单位都战死了。而通过在魔改武器上再次追加魔物，可以进行双重魔改（W 魔チェンジ）武器的变身。双重魔改要在进行过 10 次普通魔改之后开放并通过议题“W 魔チェンジを使いたい”才能使用，而依据特定的组合，武器的外观形状会产生不同的变化，并获得特殊的双重魔改技能。

初次魔改的种族	追加的魔改种族	武器类型	W 魔改技
プリニ–族	プリニ–族	剑	变形プリニ–超连射
子鬼族	猪人族	铳	ツインデビルバレット
妖精族	珍茸族	杖	飞翔胞子弹
寝子猫族	兔斗族	弓	カロテン大车轮
尸族	凶熊族	拳	尸熊吸引击
妖花族	氷栖族	铳	死招き氷华
猫娘族	夜魔族	斧	きゅんきゅん殴打
魔界贵族	幻魔族	弓	兽吼地狱篇
九尾族	魔翔族	杖	毒狐演舞
双龙族	粘泥族	剑	イグナイトシザ–ズ
骑将族	龙王族	枪	导火龙闪

复仇模式&魔奥义

本作新增的要素之一。当我方单位承受伤害、我方单位被击破，或者击破敌方处于复仇状态的单位时，角色头像旁边的“R”槽，也就是复仇值会逐渐积累。当计量槽蓄满时，单位就会进入复仇模式（リベンジモ–ド），其能力值会获得大幅度提升，暴击率变成 100%、特殊技消费的 SP 降为 1、所受伤害减轻 25%，且打倒复仇模式的敌人会掉落提升能力值的碎片道具。进入了复仇模式的领队角色可以使用部队总攻击指令，每场战斗中只能用一次，对场上所有敌人造成伤害。复仇系统对于所有单位都会生效，

因此要小心敌方也会进入复仇模式。

如果爆发复仇模式的单位是魔王级，那么战斗菜单中的“魔奥义”会闪烁，代表可以发动魔奥义。每个角色的魔奥义在每次战斗中只能使用一次。注意复仇模式的状态有回合数限制，头像上方有数字显示，超过了回合数（3回合）就会自动解除。在通关之后，泛用角色也能在魔界议会学习到魔奥义。

防御&反击

防御指令能够用来遮挡保护角色正后方的一纵列单位不受特殊技的范围伤害，在执行之前可以取消。因此采取防御来掩护队友的角色应该尽量正对敌人。要注意魔法及部分特殊技攻击无法通过防御来遮挡，而且如果对方特殊技的范围直接瞄准了防御角色的后方（防御角色不在范围内）的话，遮挡也是无效的。

反击次数在2以上的角色会对敌方的反击再次进行反击，此外，使用防御指令时单位的反击次数会减少2次。

盗取

盗取是获得优秀物品的捷径，需要使用专用的消耗道具“～ハンド”（～手）。这种道具价格越高，偷窃的成功率和射程也会相应增加。在战斗中，只要使用这种道具就可以选择想要妙手空空的目标及其身上的物品。角色的等级和“～手”道具的命中率（HIT），甚至方位朝向也会影响盗取的成功率。如果失败没捞到的话，道具是不会消耗掉的。另外当然也可以使用“盗贼”职业的角色，盗贼有专门偷东西的特殊技，既可以节省专用道具，也有更高的成功率。

异常状态

特殊技有可能会导致单位进入异常状态，使用妖精之粉或者魔法就能将其消除。异常状态有7种：

中毒 每回合减少HP，在回合结束时扣除最大HP的20%。

睡眠 一定回合数内无法行动，而且此时受到的攻击都一定会命中，伤害会等同于暴击时的程度。

麻痹 速度（SPD）变为1，且无法移动，也无法回避敌人的攻击。

健忘 无法使用特殊技，智力（INT）变为1。

虚弱 无法获得经验值和玛娜，且能力值会一律下降30%。

萎缩 无法攻击，无法使用特殊技，不过可以移动和举投。

魅惑 会攻击己方单位。

我方单位等级比对方越高，或者RES（抗性）越高，异常状态就越难生效。此外也可以通过装备中加入的住人来增加异常状态的抗性。

高度&方位补正

在战斗画面右上角显示了光标所在位置的高度。高度不仅会对居高临下的单位之攻击、防御、命中和回避提供数值加成，而且对角色的移动和攻击范围都有很大的影响。角色能力值中的跳跃力和技能的作用高度如果比地图上的高低差要小，那么角色就无法直接移动到目标位置，而技能也无法在目标位置使用。举例来说，位于高度100，跳跃力为20的角色，就不能到达高度为130的高处（20小于高度差30）；如果此时这个角色的某技能的上/下作用高度为20，那么也无法打中位于130高度的敌人。而除了利用装备之外，靠叠人塔来投掷，或者使用盗贼放置木箱等等手段，都可以弥补角色跳跃力的不足。

将光标移动到单位身上并按住□键，可以看到黄色的箭头，即单位当前的朝向。就算是结束行动的角色也是可以改变朝向的。攻击单位的侧面或者背面都会有伤害和命中率的补正，按住R2键就可以看到具体的补正项目和百分比，这里显示的正负值和属性面板的恰好相反，正值代表伤害增加，负值代表伤害减少。当目标血条显示红色时，这一次的攻击就很可能会将其打死。

地形效果

地形（ジオ）系统是系列特色，对于关卡奖励和战斗局势等方面都有影响。本作中，在地图上可以看到金字塔形状的地形水晶和有颜色的地形色块。当地形水晶位于色块的位置时，其具有的地形效果就会对进入色块区域的所有单位生效（多种效果可叠加）。为了获得/消除那些有利/有害的地形效果，我们可以通过投掷、攻击、连锁等方式来处理场景中的地形水晶和色块。

地形水晶分为两种，即“色变化”和“消灭”。当“色变化”水晶的HP为0时，所在位置的那种色块就会变成与水晶相同的颜色，同时对区域内的单位造成伤害。如果在色变化的过程中，变色的区域内有其他水晶存在，那么就会发生连锁，继续按顺时针方向铺开该水晶的颜色。至于“消灭”水晶，则是直接去掉所在位置的那种色块。

破坏奖励

战斗画面右侧的计量槽用来累积战斗中的破坏奖励点数，蓄满时上面的数字会变大，对应了关卡中的“破坏奖励”列表前面的数字。奖励不仅有道具装备，也会有金钱和经验值的加成。达到的数字越大，战斗结算时获得的奖励就越完整。战斗开始时可以打开菜单查看当前战斗随机出现了哪些奖励，比如在道具界的时候，不妨挑选有new标志或者奖励品珍稀度比较高的关卡来打。玩家进行不同的行动会导致奖励槽不同程度的增长，比如：

·地形色块的色变化以及消灭，连锁越大增长越多。

·攻击或消灭敌人、地形水晶和各种物件。连击（Combo）数越大奖励槽增长越多。

·攻击或击倒我方。

·使用奖励槽增长道具（カセゲ－ル等）。

·通过特定议题在战斗开始时积攒。

主线关卡中会有初回奖励，只能获得一次。而战斗中表现最突出的角色会成为MVP，奖励经验值和玛娜。在魔界召唤指令开放后，消耗1条奖励槽可以召唤魔界，改变魔界效果。

迷你魔界

迷你魔界是游戏中的大本营，在这里集中了许多功能 NPC，但不少是需要在通过了某些关卡后才会开放。下面逐一进行介绍。

时空の渡し人

跟普利尼对话，传送到其他魔界进行主线任务。在魔界议会开启的练武魔界和 DLC 购买的额外关卡都可以在这里找到。在主线通过一次的地图，再次进入时会有不一样的敌人分布。

スカウト屋

招募屋，为队伍新增泛用单位。通过完成任务屋的任务，可以增加新的泛用职业，而高阶的职业需要多用低阶职业进行战斗来提升职业星级才能开启。开启后可以直接招募到高级的职业，但价格也随之攀升。高级职业在初始数值上有所提升，可以调整的初始等级上限是队伍中最高等级的 80%，在等级相同的情况下与低阶职业的能力值的差距会更明显，而且直接招募也能省去不少通过练级获得固有技能的功夫。不过在这里招募的初期能力与角色转生能够育成的能力相比起来，实际影响不大。只要尽量选择高阶和高素质来招募，角色的成长幅度就越大，因此不需要过分纠结等级。

クエスト屋

任务屋，有着大量的支线任务，按 L1/R1 键可以查看任务完成条件，达成条件之后也是在这里交任务获得报酬。绿色名字的任务相对重要，而黑色名字的任务可以重复完成或者删除。绿色字的任务包括了一些泛用职业/种族的解锁任务，简而言之，就是只要把各种泛用职业的星级（ランク）都升到 2 ~ 4 级，或者交出一些指定物品就可以解锁新的泛用单位。支线任务的数量会随着流程的推进逐步开放，在完成低级任务时也会一点点增加。

スキル屋

技能屋，在这里可以消费玛娜对单位的特殊技进行改造，以及学习泛用魔能力。特殊技改造包括威力的强化/弱化以及扩大技能的范围。要注意就算基础 SP 不足，也是可以强化威力的，而这样会造成技能耗费 SP 大于角色本身 SP，而弱化时不会返还玛娜。提高职业熟练度和等级后能够学习更多的魔能力。学习了魔能力之后，还要将魔能力装备上才能生效。装备魔能力所需的点数代表了所需的栏位，可以通过升级来增加装备栏位上限。除了在技能屋升级，角色本身的等级和使用技能的频率也会对技能的范围等性能造成影响，所以新招募来的高级单位往往还比不上长期使用下来的初级单位来的顺手。

在技能屋还可以忘掉魔能力，返还玛娜。装备中的魔能力要卸下来才能操作。但是要注意，部分通过秘传书学到的魔能力在技能屋中是学不到的，在忘掉它们之前要想清楚。

チ－ト屋

作弊屋，在魔界会议通过议题“ズルして乐したい！”开启，随流程逐步增加可调节的项目，以及可以调节的数值下限。在这里能够对战斗时获取的 HL（金钱）、经验值、玛娜等等进行取舍。当急需某种资源或者想要更改游戏难度的时候可以利用一下。相对来说，金钱是不太需要担心的项目，不妨优先降低。而在本篇通关之后作弊点数（CP）总量会增加，育成的效率会更高一些。

装备屋/アイテム屋

装备屋/道具屋，初期装备和任务所需道具可以在这里买到。在商店购入物品达到一定消费额时，“顾客等级”就会提升，然后到魔界议会提升商品的性能。

道具分为普通、稀有和传说级 3 种珍稀度，LV 表示物品的等级，均直接影响道具的数值大小。RARE 的数值越高越稀有（0 ~ 24 为普通，25 ~ 49 为稀有，50 ~ 99 为传说），而后期图标为粉色的则是比通常的同名道具性能更强，俗称修罗道具。当角色同时利用多个稀有级以上的装备时还会有装备加成（最大 30%）。POP. 代表“住人”（**イノセント**）的人口容量，住人只会出现在战斗奖励、宝箱和盗取而来的道具里面。关于住人及其培育，请参照下文“**イノセント**屋”和“**アイテム**界屋”的部分。

武器特性

角色能够同时装备两把武器，但在战斗时只会使用主武器来进行攻击，在普通攻击指令下可以按□键切换主副武器。而使用特殊技时，主副武器也会自动切换成对应的武器。装备副武器的优点有三：针对敌人的弱点随时切换武器；根据情况自由使用特殊技；副武器对能力值有少量加成。因此有武器富余的话不妨主副武器都装备上去。

下面提供武器、能力值与特性的对照表，其中“依存能力”代表了使用该武器进行普通攻击时，用来计算伤害的能力值。

武器	主要提升的能力	依存能力	主要特征
拳	ATK,SPD	ATK,SPD	反击次数+2
剑	ATK	ATK	剑技的攻击范围有多种
枪	ATK,DEF	ATK	普通攻击的射程为2格，不容易受到反击
弓	ATK,HIT	ATK,HIT	普通攻击的射程为4格，不容易受到反击
铳	HIT,SPD	HIT,SPD	普通攻击的射程为直线上5格，不容易受到反击。命中时目标的SPD下降20%
斧	ATK	ATK	整体的暴击率较高。命中时目标的DEF下降10%
杖	ATK,INT	ATK	魔法射程+1格
魔物专用	ATK,HIT/ATK,INT两种	ATK	魔法射程+1格（ATK,INT）

イノセント屋

根据道具装备的珍稀度，物品会存在不同数量的空栏（POP.），也就是“住人”（**イノセント**）的人口数量，为物品加

入住人其实就是相当于镶嵌宝石增加额外效果加成。在这里可以进行住人的管理，将其转移、合成和进行培养。住人合体的时候会将同种类的合在一起，因此要使用合体的时候，道具中只能存在一种住人。要注意的是，能够合体的只能是在道具界中打倒并使其服从的那些住人。通过图标颜色就可以判断，绿色是固有的住人（纪念品 / 恶搞道具），不能取下，服从完毕的住人会变成黄色，数值翻倍。带有星号的住人代表其已经达到了成长上限。

イノセント牧场

在部队屋分配成员到“イノセントお世话部队”，可以使用住人牧场。提升该部队的等级之后，住人的育成效率会提高不少，如果打算靠牧场来增殖住人，那么可以优先把部队升到 8 级（出生时直接就是服从状态）。

合体 & 成长 相同种类的住人可以在管理界面进行合体，合体时多余的数值会被自动分离出来，而已经成长到顶的住人就可以通过合成来继续成长。住人的成长幅度跟入手时的初始数值有关。初始值越高，成长量越大。将住人放进牧场，然后每经过 1 次 10 个回合以上的战斗，就会发生一次成长。

将两个以上的住人放进牧场，会生出新的住人。繁殖出来的住人为未服从状态，数值是亲代平均值的 1/10。

魔界战略会议

消耗所选角色的玛娜提出议案，由议员进行议题表决，通过的议题可以带来各种新功能或者效果。角色之间能够选择的议题不尽相同，只要有超过半数议员投赞成票就可以通过议题。为了提高通过率，可以交出议员想要的道具，对持否定倾向且等级较高的议员优先进行贿赂，提高好感度。如果议题被否决，可以选择展示“诚意”，即交钱，但不会增加好感度；或者使用武力“说服”，即将议员消灭，强行通过议题。

转生

在魔界战略会议通过转生议题，就可以选择让角色转生。转生后角色的等级会回归 1 级，玛娜清零。固有角色转生只需 100 玛娜，如果是泛用角色的话，可以改变其职业和种族，以此得到不同的职业和魔能力组合。而通关之后作弊屋会增加点数，练级也更方便，这时再考虑转生也不迟。根据转生前的职业熟练度，会对转生后的基础能力值进行加成，且转生时也要像招募屋那样选择“素质”，但这里的素质会影响到武器熟练等级和特殊技等级的继承程度。推荐在转生前积攒足够的玛娜，以便至少可以选择“天才”素质。

アイテム界屋

道具界，在时空门旁边。在这里要选择道具或者装备，进入道具自带的迷宫。而我们进入道具界的目的是拿到可观的战斗奖励，另外就是用来提高道具装备的属性。在主线通关之前道具界的作用不算大，因此初期不建议花费太多时间在道具界。直接到 NPC 处购买装备也完全够用。

道具界中的敌人会比较容易打，也可以在作弊屋调整其难度。当普通的敌人（不包括住人、增加连击等可攻击的物件）都被消灭时自动进入下一层。道具的珍稀度和等级会影响到道具界的难度，以及其中可以获得的道具珍稀度和战斗奖励。通过道具界战斗的破坏奖励（Destroy Bonus）可以提升道具的等级，而消灭道具界的 BOSS 还能提高道具的珍稀度。道具界要到达 10 层后，或者使用传送门道具才能离开，而再次进入的话就可以继续上次的进度。在道具界里面会有一些特殊的阶层，比如提供补给的 NPC 等。

道具界屋的另一个功能是“道具会议”，跟魔界会议类似，通过议题后可以改变道具。这里需要用现有的道具去换取道具点数，然后才能提出议案。道具会议的举办次数由道具的珍稀度决定，普通 1 次，稀有 2 次，传说 3 次。另外也可以击破道具界中的某些 BOSS 来增加会议的举办次数。

破坏奖励

本作的道具界改变了道具等级的提升方法，跟玩家达成的破坏奖励获得数联系更密切了。可以看到奖励列表中的首尾分别是“道具等级 +1”的奖励，因此为了提升道具等级，就要在全灭敌人之前，把场景中的特殊物件，比如绿色的等级晶体尽量破坏掉。如果玩家往下一层入口直奔的话，奖励列表中的第一个道具升级将失效，但是如果发现了“等级鱼”，并在两回合内把它搬运到下一层入口，就能够直接升级道具。

住人

在道具界里面可以遇到道具带有的住人，将他们打倒即可征服。征服过的住人才能进行合成。在道具界的住人小镇可以查看到已经服从的住人。如果不小心错过了某个住人，那么在之后的阶层还会再次出现。

住人小镇

每经过 10 层就会进入一次住人小镇（イノセントタウン），里面有各种 NPC 和物件，包括行商人、道具界病院等，跟其中的案内人对话可以离开道具界或者继续进入下一层。

路线管理人

路线管理人是住人小镇的一种 NPC。在这里可以更改道具界中各种东西的出现频率。在离开道具界之后路线会恢复为通常路线。

不可思议的小房间

在道具界中途会进入一些奇怪的房间，跟里面的NPC对话有可能会触发战斗，所以对话时可以站到其背后，起手就打其背面。不可思议的小房间之中的战斗无法使用传送门脱离，等级较低时需要留意。如果看到有返回道具界的门，可以用技能把守门的NPC挪开。有时候守门的案内人会带有不错的装备，可以尝试将其偷走。此外，触发战斗所需的对话次数不等，下面会列出部分需要留意的条件。

房间/NPC名	对话次数	说明
ボ–ド	和左边的ノ–ボ–ド对话数次	
ボトルマン	跟ラッキ–ボ–ド和ボトルマン交替对话	–
タマゴさん	无战斗	付钱后，在数层内一定可以遇见该NPC。注意对话后如果选择了取消，就不能再付费
温泉	无战斗	调查看板泡温泉，首次可获得奖杯。泡温泉可以回复SP或者全员扣除一半HP
塔の上のアイテム神	无战斗	可以复制当前道具界的道具，但有可能会失败，需要3段跳到达
アイテム界屋	无战斗	贩卖传送门、跨阶层和奖励槽道具
マジカル店长	无战斗	病院、商人等
チ–ト屋	无战斗	可以选择：贿赂守门人/填充奖励槽/增减敌人数量/缩放道具界尺寸/召唤侵略者/增加宝箱/增加住人
おみくじ士	7	进行抽签，结果会影响到道具界等级增减。抽到降级的话对话直到战斗，胜利后可以恢复等级
カレ–屋	7	贩卖咖喱
姬骑士	3	–
恶魔	4	–
教授	2	–
ロスト兵	2	–
ぬし样	2	–
大怪兽	3	–
ぽかぽかゾ–ン	3	–
银行员	2	可以抢钱。虽然金额会越来越大，但是也有机会出现等级为9999的强敌
ニンジン畑	4	–
セレブ	2	–
通勤プリニ–	1	一大帮普利尼。和角落的痴汉前面的NPC对话开始战斗
パイ师と芸人	6	对话选择“使ってみる”获得パイ，然后跟艺人对话6次进入战斗，可以偷取パイ师身上的第二个パイ
战いを求めるもの	1	对话选择“证明する”进入战斗
宝箱部屋	无战斗	需要有一定的跳跃力才能拿到宝箱
封印部屋	无战斗	只在武器中出现，满足条件时获得对应种类的传说武器（现世：对应武器熟练度40以上；修罗：进入最强武器的道具界）

キャラ界

角色界，在道具界旁边，第六话时开放。本作的角色界是以“双六”的形式提升角色能力的小游戏，每次只能强化一人。进入角色界需要花费角色的玛娜，每次花费翻10倍。在修罗界之前可以通过反复转生的方法来重置玛娜的需求量。

基本上玩家要做的就是丢骰子并决定行进的方向，以及在适当的时机使用各种辅助道具，在有限的回合数内，拿到尽可能多的数值奖励到达终点，最后再选择一种报酬。棋盘上有各种格子，相信知道大富翁是什么的玩家都不会陌生，而除了这些随机的奖励或者惩罚，还会遇敌。只是战斗的方式同样是依据投出的数字来比拼，但角色的战斗能力依然和装备有关。在进入角色界之前脱下装备，进去后再换装备，可以更轻松地对付心之暗。

在角色界能够对普通育成过程中无法改变的能力值进行增强，而且在角色转生后也会保留。这里比较值得提升的能力值有：行动步数、跳跃力、投掷距离、反击次数、暴击率、各种装备的适性、取得魔能力以及追加魔能力的栏位。在到达终点前能够最多学到10个魔能力，根据难度，在终点前获得的装备适性也有上限。而在能力值提升达到上限时就可以通过提高难度来增加上限。

角色界有4种难度，除了初期的恶魔级，其余都可以在任务屋完成“魔神级/魔王级/超魔王级”挑战来开启。难度越高地图越大，杂兵等级越高，回合数越多。

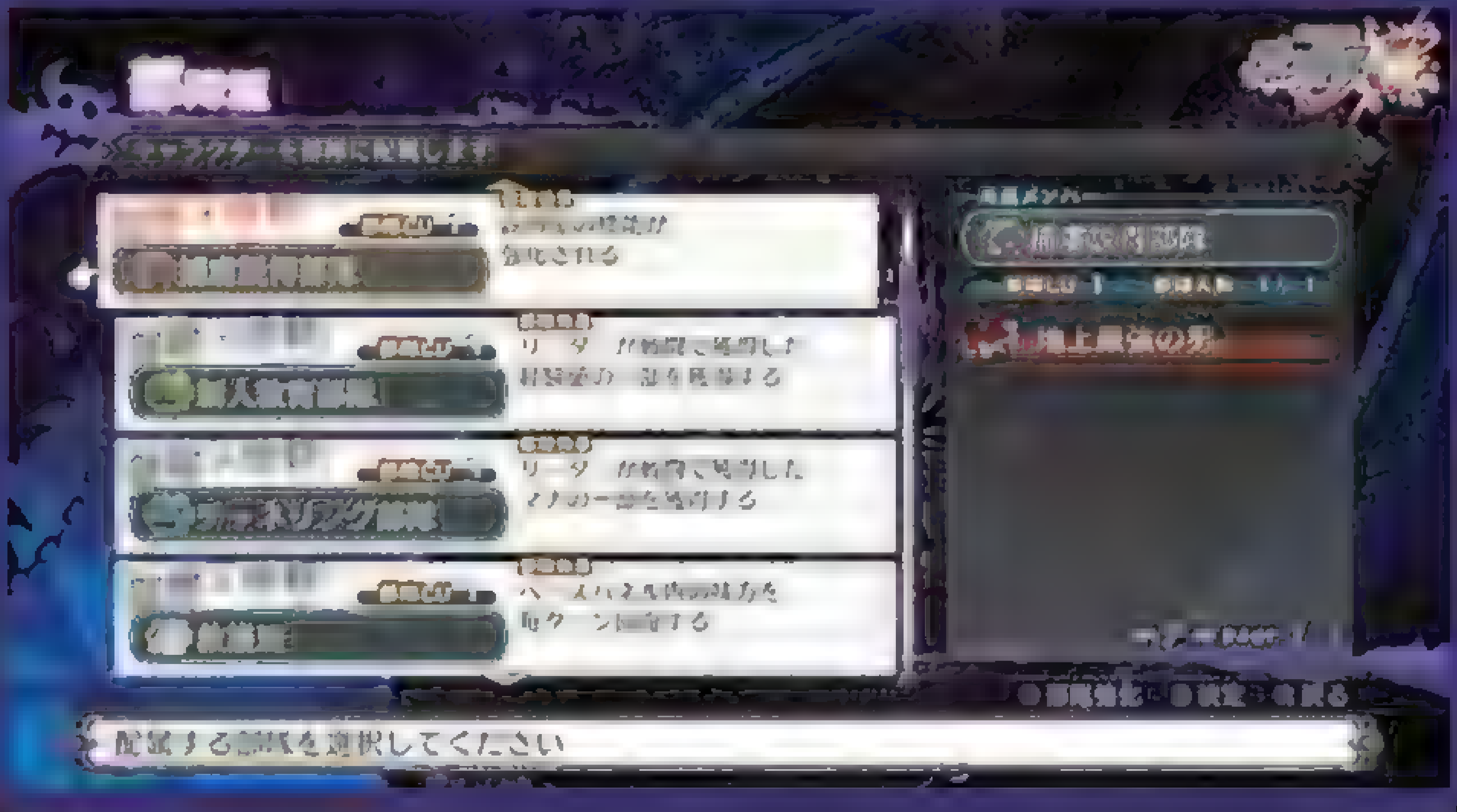
提升能力	效果	备注
泛用魔能力栏位	+1格	共5次
移动力	+1	共2次
跳跃力	+5	共5次
反击次数	+1	共2次
投掷距离	+1	共2次
暴击率	+5	共5次
任意武器熟练度等级	+1级	–
任意装备适性	+x%	根据难度而定
入手已获得的泛用魔能力的秘传书	1个	根据难度，从已学会的魔能力里面挑选
入手泛用魔能力	5选1	已经学会的魔能力不会出现且各难度下数量有限
入手已经获得的特殊技的秘传书	1个	根据难度而定

魔界调查团

派出队伍调查魔界。经过数次战斗之后完成度变成100%，调查团就会返回（或者中途手动召回）并获得报酬，有时也会发现新的魔界。由于派出去的单位会暂时脱离队伍，无法在战斗中使用，相当于自动练级，且调查团获得的物品随机，还不如去道具界偷装备，所以除了在后期入手最强武器的魔王讨伐，平时用到的机会比较少。

部队屋

为单位分配所属的部队，每个角色只能属于一个部队，每个部队都要设置一个队长，部队的效果对全体队员有效。部队的种类会随着流程逐步增多。根据部队成员人数，部队效果会增强。部队存在等级，通过投入后援成员（其实就是俘虏）来提升。部队等级无法降低，而有些部队等级在某些情况下是有负面效果的，升级的时候需要玩家进行取舍。俘虏的等级对应了部队的经验值，使用说服完毕的俘虏升级效率较高，而就算等级升满了之后也是可以继续投入俘虏的，注意不要浪费。迷你魔界的一些功能也需要在部队屋安排之后才能使用，比如说服俘虏。部分奖杯所需的功能（比如在迷你魔界殴打NPC）也要在这里升级部队才会开放。



捕获部队：可以对残血的单位使用“捕获”。
升级效果：增加捕获范围、提高捕获术的效果、增加队伍人数。

捕获说得部队：开启并强化说得屋的功能。
升级效果：一次性说服全部俘虏、提高说服的效果、增加队伍人数。

イノセントお世话部队：开启并强化住人牧场的功能。第9话出现。
升级效果：提高牧场中住人的成长率、育成数，住人以服从状态出生，提高住人的出生率。

特殊技教导队：队员能够使用队长的特殊技。第9话出现。
升级效果：增加取得的特殊技经验值、增加队伍人数，队伍成员获得特殊技经验值时其他队员也能够拿到当中的一半。

新人教育部队：队员能够获得队长入手的经验值的一部分。需要在议会通过“新人教育部队を设立したい！”推荐将僧侣设置为该部队的领队，在平时使用治疗等辅助技能时就能获得相当可观的经验值。
升级效果：增加队伍效果所获经验值的比率、增加队伍人数。

チャネリング部队：队员能够获得队长入手的玛娜的一部分。需要在议会通过“チャネリング部队を设立したい！”推荐将主力单位（比如魔法攻击角色）设置为该部队的领队，以其击破角色获得更多的玛娜，并分配给其他魔法型角色。
升级效果：增加队伍效果所获玛娜的比率、增加队伍人数。

救护班：在基地的我方成员每回合回复HP（队伍人数×1%）。需要在魔界病院达到2000HP的总回复量以及复活3次。
升级效果：增加HP的回复量和队伍人数，增加每回合回复异常状态以及SP的功能。

补给部队：在基地可以使用道具。
升级效果：增加回复道具等道具的效果、增加队伍人数。

炼金研究部队：能够自动合成道具。需要在通关本篇后开放。
升级效果：增加合成道具的种类、增加部队人数，炼成屋的道具制作速度变为两倍。

ぺたんこ部队：贫乳部队成员的能力上升。需要通关后日谈“咒いの魔女编”。
升级效果：增加队伍人数。

对巨大怪兽部队：出击后的3个回合之内进入巨大化状态。我方巨大化3次之后出现。
升级效果：增加队伍人数，延长巨大化效果持续时间。

アサギファンクラブ：根据部队人数，提升アサギ的能力（部队人数×2%）。
升级效果：增加队伍人数。

ハンタ-チ-ム：提高住人的出现率（部队人数×3%），使住人更容易服从。需要击破10只住人。
升级效果：增加队伍人数；队员攻击住人时一击必死；队员打倒住人时，住人的能力和成长上限变为2倍。

足轻队：根据部队人数提升队员能力。需要使用“部队总攻击”。
升级效果：增加队伍人数。

サイバ-特务队：根据部队人数提升队员命中率。需要通关第3话。
升级效果：增加队伍人数。敌人不会进行连携攻击；对我方角色的方位补正伤害减半；按□键可以查看敌方角色的思考类型；部队效果提高为2倍；对我方角色的方位补正无效化。

プリニ-队：部队成员相当于普利尼。需要我方任意普利尼的等级达到10级。
升级效果：增加队伍人数。队员的爆炸范围变为2倍，“プリニ-デ-”时队员的能力提高30%。

据点防卫部队：不参加战斗也能获得经验值和玛娜，但队员能力会下降。需要我方的角色总数超过30人。
升级效果：增加队伍人数。提高经验值和玛娜的获得量。

会议工作部队：队伍成员有可能作为议员参加魔界会议。需要举办3次以上魔界会议。
升级效果：增加队伍人数。增加贿赂议员时提升的好感度50%；增加队员出席会议的概率20%；向议员展示诚意时所需的金额减半；队员必定赞成议题。

アイテム界冒险队：道具界中更容易出现好事情。需要在道具界行进到100层以上。
升级效果：增加队伍人数。提高等级晶体（レベルスフィア）的出现率；队员进入传送门时阶层数+1；提高奖励角色的出现率；队员进入跳跃传送门时阶层数+1。

自己启发支援部队：在角色界的行动变得更为有利。需要在角色界通关魔王级难度。
升级效果：增加队伍人数。提高队员在角色界的能力2%；每通关3次角色界都会取得魔能力；队员在角色界的初期限制回合数+5。

调查支援部队：支援调查团的活动。需要发现3个以上的魔界。
升级效果：增加队伍人数。强化魔界调查团；队员调查的魔界毁坏的概率变为一半；队员能够以成倍的速度调查魔界。

ミニ魔界生活支援部队：强化迷你魔界中的操作功能。
升级效果：按下L2/R2键可以翻滚跳跃；可以进行二段跳；按下□键可以揍人；可以进行三段跳。

技能开发部队：积累战斗次数可以获得魔能力。需要通关本篇。
升级效果：部队等级越高，可以开启需要积累更多战斗次数才能获取的魔能力。

四天王：成长率提升，但获取的经验值会减少。需要通关后日谈。
升级效果：获得的经验值变为25%，成长率提高50%。部队升级可增加提高的成长率。

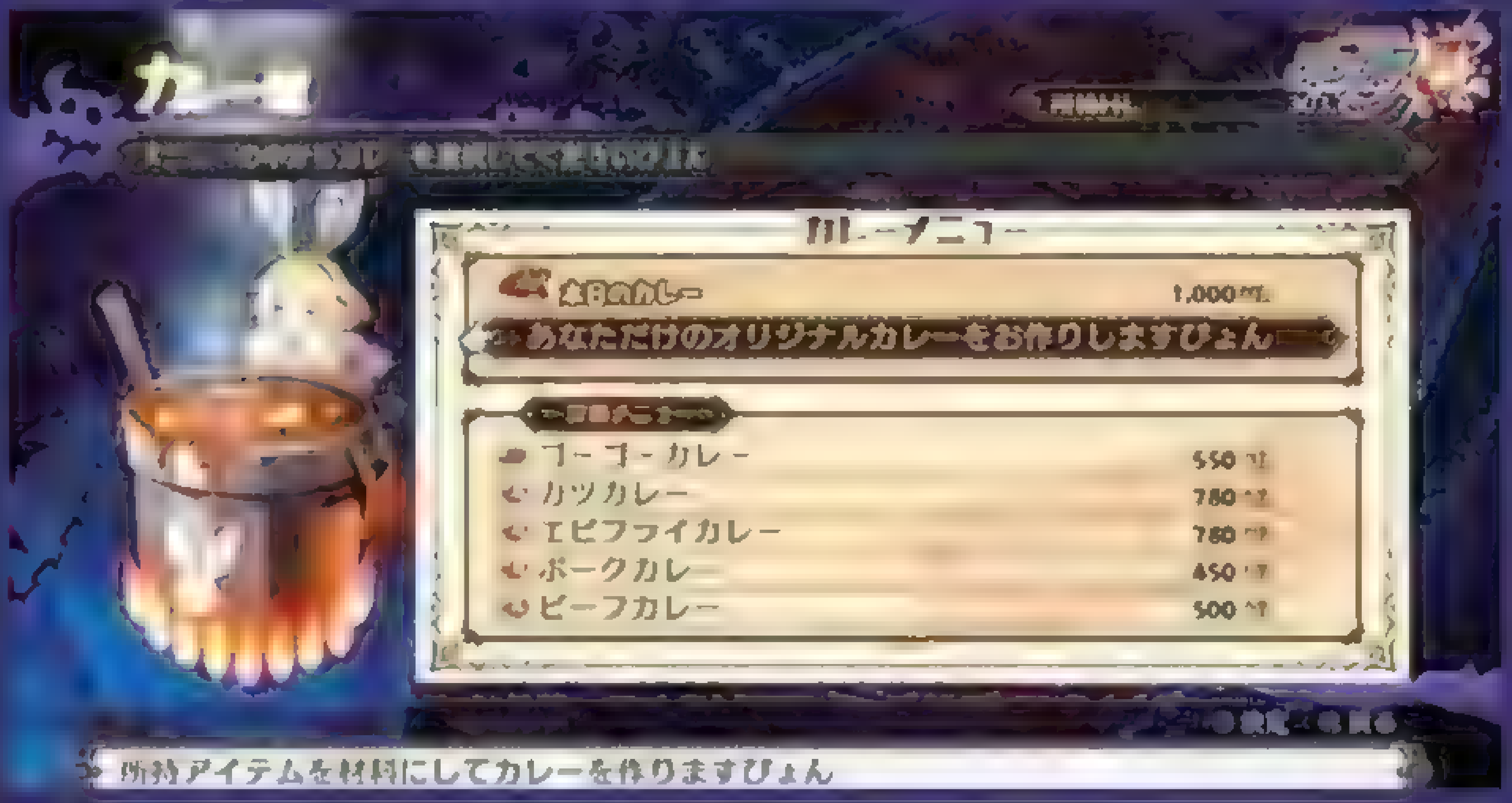
おいしいカレ-食べ队：开启自制咖喱的功能。需要通关第4话。
升级效果：增加使用的食材。

说得屋

在这里可以说服俘虏，需要到部队屋设置领队才能使用。选择各种说服（虐待）的方法，将俘虏的SP降到0之后，可以获得各种好处。比如将其纳入队伍，或者解放俘虏获得提升能力值的道具。说服手段的种类和俘虏说得部队的成员会影响到说服的效果。当说服次数用光的时候，需要进行战斗才能恢复，从而继续说服。另外在这里也可以将俘虏转化为迷你魔界的住人。

カレ-屋

花钱或者消耗道具和金钱吃咖喱，要在部队屋设置单位后使用。在战斗之前吃咖喱的话，所有单位都会获得能力提升。定番咖喱在1次战斗后会失效。本日咖喱需要指定主要食材，以及最多1000个的其他任意食材，升级咖喱部队后可以指定次要食材。本日咖喱做出来之后不吃而去战斗的话，在下次吃的时候可以维持相应战斗次数的效果持续时间。



其他NPC

魔界病院：在这里可以一键原地满血复活，根据复活的数据会有各种奖励赠品。

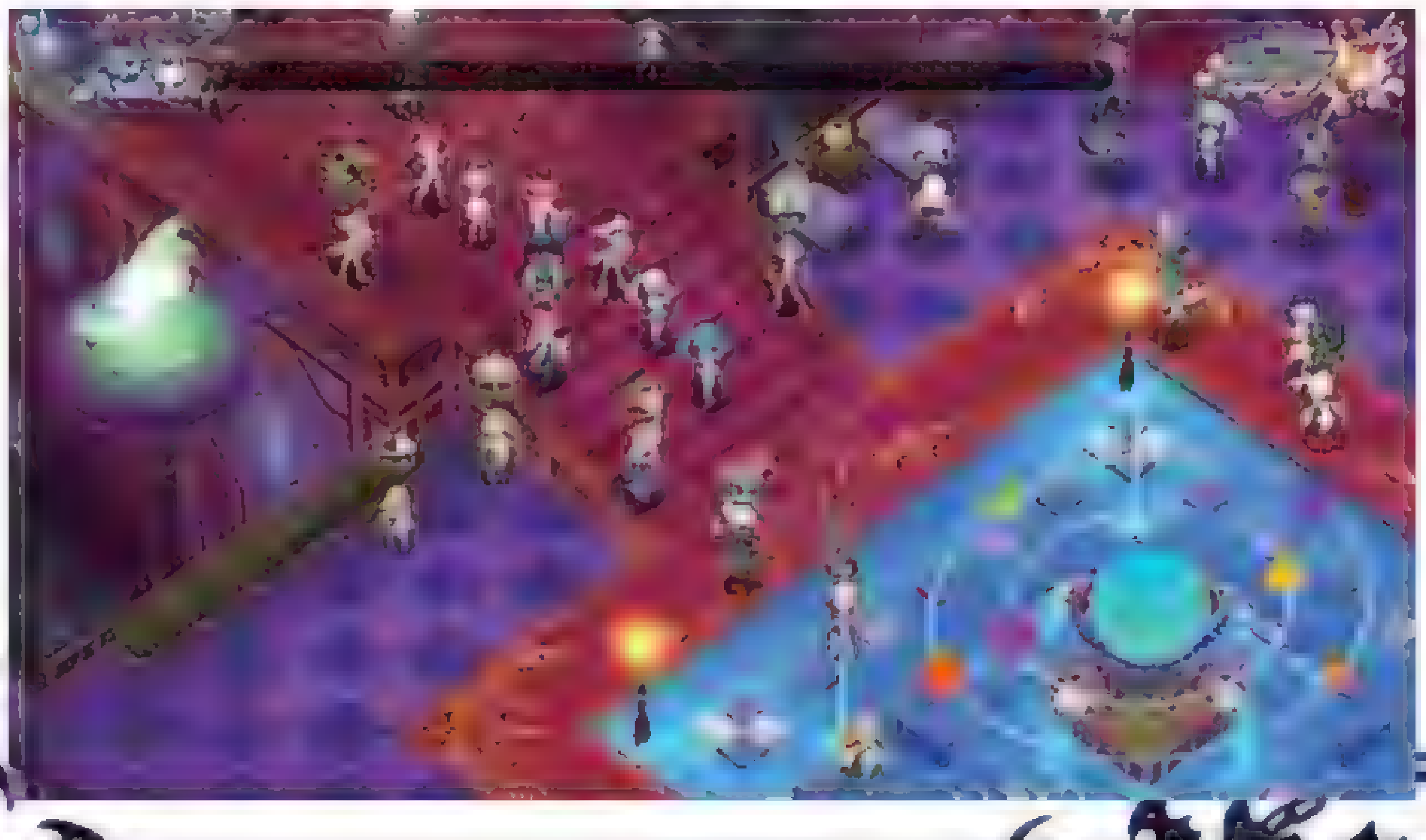
DLC屋：进入PSN商店购买DLC。购买了DLC职业之后要在这里选择，然后DLC职业才会出现在招募屋。

回想屋：在回想屋可以观看之前的剧情和事件演出。

记录屋：在记录屋可以查看游戏的记录等。

エディット屋：エディット屋有两种，一种是魔界エディット屋（掌舵的NPC，或者在主菜单按□键），可以修改据点的NPC和他们的位置，甚至重新设计整个迷你魔界的地图，而在这里更改外装就可以设定战斗时召唤魔界的效果。另一种是マップエディット屋，能够制作原创的战斗地图。

炼成屋：在通关之后开放，到部队屋设置好炼金研究部队，可以制作各种消耗品道具。部队等级越高，能够制作的道具就越多。在通过后日谈的“修罗次元恶魔篇”之后，可以制作修罗道具。



主线流程攻略

本篇关卡共有16话80关，难度较系列以前的作品有所上升，后期的关卡建议玩家练级后再进行挑战。值得注意的是，本篇攻略中的敌人配置均为初次进入时的配置，再度挑战的话会有所不同。

第1话 复仇のプレリュード

1-1 干上がる荒野

种族	LV	数量	备注
ファイター	1	2	对自己提升邻接敌人数×15%的能力值
烈斗者	1	2	反击时提升当回合内反击回数×25%的攻击力

第1关是照例的教学关，敌人只有4名且血量很低，玩家可以在本关熟悉一下游戏的基本系统与操作，控制角色依次消灭敌人即可。注意烈斗者的魔能力，如果在敌方回合与其打反击战的话很容易被反击死，因当优先将他们解决。

1-2 しなびた静脉

种族	LV	数量	备注
ローガン	2	1	（BOSS）未移动时进行投掷不会消费行动回数
ファイター	1	2	对自己提升邻接敌人数×15%的能力值
烈斗者	1	2	反击时提升当回合内反击回数×25%的攻击力

本关是关于投掷的教学关，右侧的烈斗者带有远程武器需要注意，可以利用投掷直接将输出角色运输到中央的高台上。BOSS **ローガン**的实力并不强，多用魔法可以轻松解决。在全灭敌人前，可以先打破场景深处的宝箱，可能获得较为不错的道具。

1-3 死血干燥带

种族	LV	数量	备注
インプ	2	2	对比自己等级低的单位造成的伤害提升30%
プチオーク	2	4	对自己提升周围2格范围内己方单位数×5%的能力值
ヒーラー	2	1	回复魔法效果提升100%

敌人数量比前两关要多，不过他们都不会随便移动，优先解决掉会使用回复魔法的ヒーラー，站在高台上的敌人可以用魔法直接击破。注意用等级较高的角色来对付インプ，否则被反击了会比较吃亏。プチオーク的物理攻击很强，用远距离攻击对付它们即可，冰属性魔法对其有特效。

1-4 动かぬ左心房

种族	LV	数量	备注
レディファイター	3	1	对自己提升移动格数×10%的伤害
インプ	2	2	对比自己等级低的单位造成的伤害提升30%
プチオーク	3	5	对自己提升周围2格范围内己方单位数×5%的能力值

本关敌人的配置与上关类似，不过人型敌人换成了会使用弓的**レディファイター**，优先用魔法解决掉据点附近的**プチオーク**，右侧的**プチオーク**则交给擅长魔法或枪械的角色处理。地图后面的敌人较为密集，可以组团推进，再集中一回合内将他们消灭。

1-5 不毛な右心房

种族	LV	数量	备注
レッドマグナス	5	1	（BOSS）攻击时对对手的防御力降低50%
インプ	4	2	对比自己等级低的单位造成的伤害提升30%
プチオーク	4	5	对自己提升周围2格范围内己方单位数×5%的能力值
ファイター	4	1	对自己提升邻接敌人数×15%的能力值

如果玩家在本关中败北的话，就能触发结局1"屈辱の败北"，由于剧情关卡无法重复进行，所以要获得多结局的话，就必须先败北一次。本关中レッドマグナス会作为第三方BOSS出现，他的实力很强，并且处于复仇模式之中，不过本关只需解决掉除他以外的其他敌人就能过关，只要玩家注意远离他，他就能帮助玩家击破敌人。当然，玩家也可以尝试让挑战レッドマグナス，本关过关后レッドマグナス作为同伴加入。

第2话 魔将军

2-1 みちづれ特区

种族	LV	数量	备注
インプ	5	2	对比自己等级低的单位造成的伤害提升30%
ゾンビ	5	3	攻击后回复造成伤害10%的HP
ジオシンボル（绿）	5	1	敌强化+50%
ジオシンボル（黄）	5	1	我方强化+50%
ジオシンボル（消）	5	1	经验值+50%

本话开始后首先要与据点右侧走廊上的**プリニー**对话后才会开启新的关卡，玩家再进行第2话前可以再挑战一下第1话中的各关卡，大部分关卡的敌人配置都会有所变化。本关开始就会出现系列的经典要素色块（**ジオシンボル**）与色带，场景中间的绿色块附带强化敌人的效果，应当优先破坏，另外两个色块附带的能力对我方有利，所以可以不破坏，不过要记得把它们投掷到我方成员所在的色带上。另外，本关可以进行全消除，方法是先将左右两侧的色块移动到中间的青色带上，再破坏绿色块，全消除后奖励槽会直接涨到9。另外，由于本关有经验值+50%的色块，所以也是一个前期很好的练级关卡，玩家可以多加利用。

2-2 暗落ちの慰灵地

种族	LV	数量	备注
ゾンビ	5	3	攻击后回复造成伤害10%的HP
ひよっ子ドクロ	5	2	使用特殊技时攻击力提升30%的同时SP消费提升50%
赤魔法使い	5	1	使用特殊技时的SP消费降低50%
グリーンスライム	6	3	受到无属性攻击的伤害减轻50%

本关出现的新敌人グリーンスライム对武器攻击的耐性较高，且拥有

降低无属性攻击伤害的魔能力，因此直接用魔法来对付它们比较有效率。另外本关有4个法师敌人应当优先击破，利用投掷让物理系角色迅速接近他们。本关过关后，クリスト会作为同伴加入我方。

2-3 亡者の游步道

种族	LV	数量	备注
グリ－ンスライム	7	4	受到无属性攻击的伤害减轻50%
ゾンビ	7	2	攻击后回复造成伤害10%的HP
シ－フ	8	2	盗窃的成功率2倍
インプ	8	2	对比自己等级低的单位造成的伤害提升30%
ジオシンボル（赤）	8	1	移动力+1
ジオシンボル（绿）	8	1	移动力+1
ジオシンボル（青）	8	1	我方强化+50%
ジオシンボル（黄）	8	1	移动力+1
ジオシンボル（紫）	8	1	移动力+1
ジオシンボル（消）	8	1	经验值+50%

本关的地形为蜿蜒向上的山道，敌人也分布在这条道路的各个区域。敌人的类型和前几关相似，**シ－フ**的弱点为冰，可以用冰属性魔法来对付。本关并没有带有负面效果的色块，可以利用投掷直接将角色扔到道路的末端，再将加经验值的色块扔到色带上。此外，本关要做到最大连锁加全消也很简单，只需要将所有色块放在色带上，不过要注意把消除色块放在最末端。之后再随意破坏消除色块以外的任一色块，这样也可以顺便解开奖杯**“ジオマスタ－”**。

2-4 慨叹する墓标

种族	LV	数量	备注
レディファイタ－	8	3	对自己提升移动格数×10%的伤害
ヘレティック	9	1	使用回复魔法的同时回复异常状态
赤魔法使い	9	3	使用特殊技时的SP消费降低50%
ゾンビ	8	2	攻击后回复造成伤害10%的HP
ジオシンボル（红）	3	1	ヘル+50%
ジオシンボル（绿）	3	1	防御力+50%
ジオシンボル（青）	3	1	回复20%
ジオシンボル（消）	3	1	攻击力-50%

这关的敌人都处于对他们有利的地形上，所以我们的首要目标是破坏带有对我方负面效果的绿色块以及青色块。首先处理掉出击点两旁的赤魔法使い，由于中央的敌人不会移动，所以可以先处理掉左侧或右侧的敌人。之后利用投掷以及魔物传递将角色传递到左侧或右侧的色块附近，破坏色块后，再将出击点后侧的消除色块投掷到色带上，之后就可以在色带外安心地用远程攻击对付中央的敌人了。由于**ヘレティック**会使用回复魔法，所以应当优先解决。

2-5 魍魉の柩

种族	LV	数量	备注
ギ－ス	7	1	（BOSS）地图上全部敌方单位的能力值降低5%
ゾンビ	10	2	攻击后回复造成伤害10%的HP
ゾンビ	9	6	攻击后回复造成伤害10%的HP
ジオシンボル（消）	5	1	等级提升10%

本章的最后一关，BOSS虽然只有7级，但其所在的色带具有每回合提升等级10%的效果，因此本关要优先破坏位于BOSS身后的色块。由于色块距离出击点有一定的距离，所以要利用投掷以及魔物传递才能迅速让角色接近。破坏色块之后BOSS的实力就不值一提了，不过需要注意**ゾンビ**的技能会使角色中毒，记得及时进行回复，过关后**ギ－ス**作为同伴加入我方。

第3话 その名はゼロッケン！

3-1 ポイズンビ－チ

种族	LV	数量	备注
ミスチフ	10	3	对比自己等级低的单位造成的伤害提升30%
アルラウネ	10	4	回合结束时，回复周围2格范围内同伴的HP20%
ネコサ－ベル	10	5	受到人型敌人的伤害减轻30%

本关开始出现“魔界效果”，本章的魔界效果是让所有位于中央毒海里的角色在回合结束时都陷入中毒状态，不过飞行单位除外。**ネコサ－ベル**会降低人型敌人对其的伤害，记得用魔物来对付它们。作为NPC出场的**ゼロッケン**虽然输出强劲，不过还是扛不住敌人的攻击，尤其是陷入中毒状态之后，建议优先把回复型角色运输至其所在地，并且优先对他进行回复。

3-2 毒素の补给所

种族	LV	数量	备注
ネコサ－ベル	11	8	受到人型敌人的伤害减轻30%
ミスチフ	11	5	对比自己等级低的单位造成的伤害提升30%
ファイタ－	12	1	对自己提升邻接敌人数×15%的能力值
レディファイタ－	12	1	对自己提升移动格数×10%的伤害

本关依然存在和上一关同样效果的毒海，不过我方角色并不需要在毒海中作战。首先可以优先解决掉出击点右侧的レディファイタ－和ファイタ－，之后站在岸边引诱距离较近的ネコサ－ベル过来，解决掉它们后再利用投掷把主力输出直接运输到对面的岸上，之后快速清理掉剩下的敌人便可。

3-3 穴场の有害スポット

种族	LV	数量	备注
ミスチフ	10	4	对比自己等级低的单位造成的伤害提升30%
ア－チャ－	13	2	可以对已经被我方选定攻击的敌方单位进行追加攻击
ネコサ－ベル	13	4	受到人型敌人的伤害减轻30%
ウォリア－	13	2	对自己提升邻接敌人数×15%的能力值

本关的带毒地形比上一关更多，可以兵分两路把主力角色运送到地图的上侧和右侧。注意敌方的**ア－チャ－**不仅有着较远的攻击距离，还会和**ネコサ－ベル**进行“魔变化（**魔チェンジ**）”，所以应当优先解决掉。而**ウォリア－**可能会用强化类的特殊技提升自己的能力，用远程攻击或魔法对付他们为宜。

3-4 剧物街道4号线

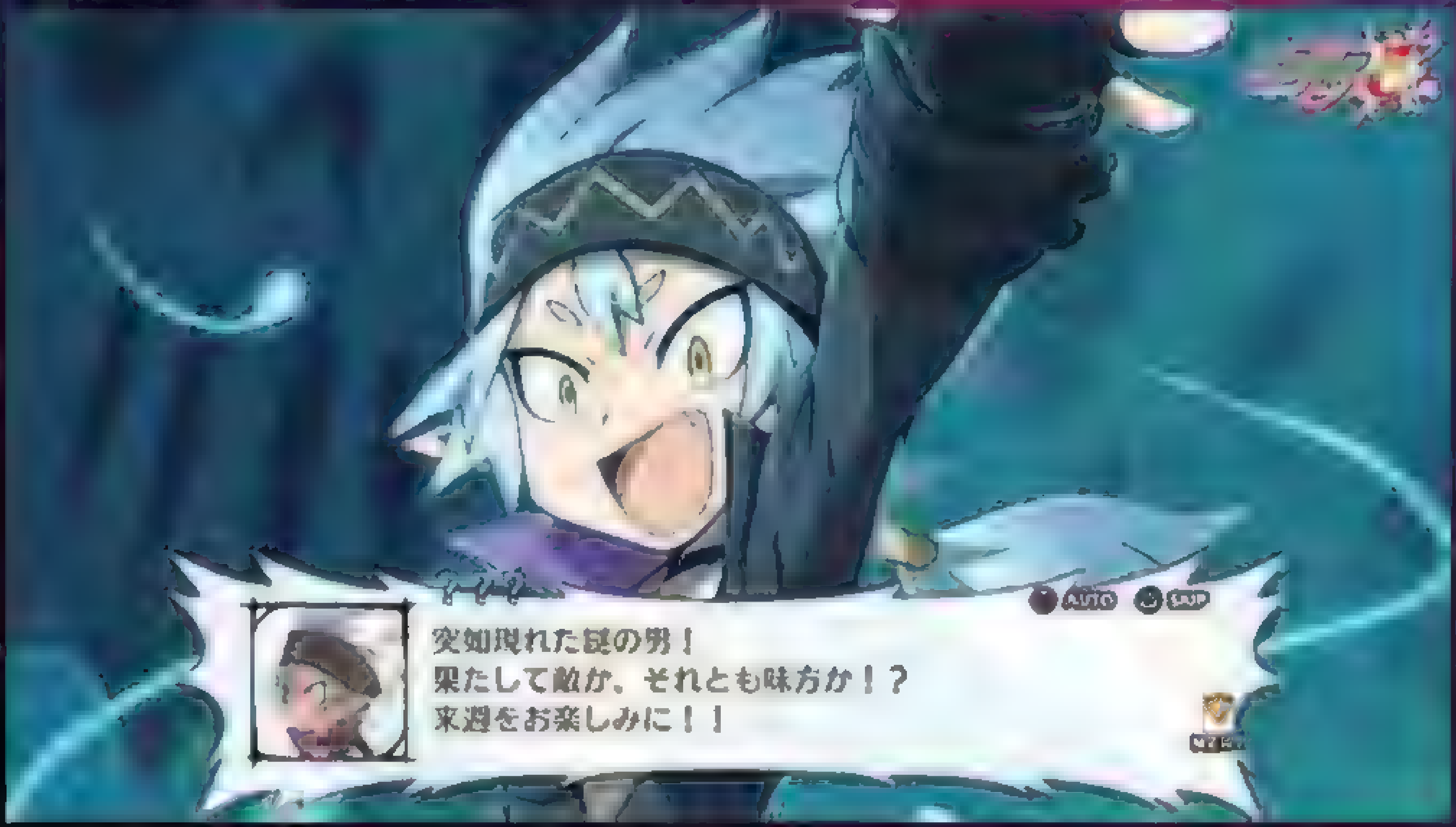
种族	LV	数量	备注
プチオ−ク兄贵	13	4	对自己提升周围2格范围内己方单位数×5%的能力值
レディウォリア−	13	4	对自己提升移动格数×10%的伤害
ネモフィラ	13	3	回合结束时，回复周围2格范围内同伴的HP20%
ウォリア−	13	4	对自己提升邻接敌人数×15%的能力值
アコライト	13	1	回复魔法的效果提升100%
ジオシンボル（黄）	13	1	防御力+50%
ジオシンボル（绿）	13	1	攻击力−50%
ジオシンボル（消）	13	1	敌强化+50%

本关的敌人数量众多，其中ネモフィラ还处在强化地形上。不过敌人都会主动行动，所以只需要占据有利地形后引诱敌人过来就行，如果之前有升级魔法范围的话本关应该会很轻松。最后方的アコライト不会主动行动，不过也只是一个回复手而已，在解决了其他敌人后再来对付他吧。当然，玩家也可以选择先破坏左边的黄色块，再把敌人全部引到黄色带上来对付。

3-5 中毒者の踊り场

种族	LV	数量	备注
ヘドラ−	15	1	（BOSS）全地图敌方单位异常状态、状态低下发生率提升30%；对全地图敌方单位的毒伤害提升25%
モスマン	14	2	全地图敌方单位异常状态、状态低下发生率提升30%；死亡时，地图上的己方单位的复仇槽增长20%
メッセンジャ−	14	2	全地图敌方单位异常状态、状态低下发生率提升30%；死亡时，地图上的己方单位的复仇槽增长20%
プチオ−ク兄贵	14	6	对自己提升周围2格范围内己方单位数×5%的能力值
ミスチフ	14	4	对比自己等级低的单位造成的伤害提升30%
ワ−キャット	14	4	受到人型敌人的伤害减轻30%
ミノタウロス	15	2	对自己提升玩家所持ヘル位数×3%的能力值

要解锁本关，首先要进入道具"ゲ−トキ−"的道具界，并将"ゲ−トキ−"的等级提升到10以上。比较麻烦的一关，出击点左右两侧的新敌人**ミノタウロス**的能力与玩家所持有的**ヘル**位数有关，其弱点为冰，用冰属性魔法对付它们比较轻松。**ヘドラ−**一方的**メッセンジャ−**和**モスマン**很容易就会被**ロスト**军干掉，而之后**ヘドラ−**就会进入复仇状态，它的魔奥义可以让大范围内的单位陷入中毒状态，因此对付它最好用高输出的角色速战速决，优先打倒**ヘドラ−**后再来清理杂兵也不迟。本关通过后，**ヘドラ−**会作为同伴加入我方。



第4话 黄色、うさぎ、そしてカレ−

4-1 胞子の洗礼

种族	LV	数量	备注
黄色いプリニ−	15	12	可以对已经被我方选定攻击的敌方单位进行追加攻击

本章开始后，首先要与据点调查船附近的黄色**プリニ−**对话，之后才能触发剧情开启新地图。本章的魔界效果是每回合结束时随机在地图上生成附带各种效果的孢子，投掷这些孢子的话就能让目标位置周围2格范围内的单位陷入不同的状态。敌人都是黄色的**プリニ−**，本身实力并不算强，利用周围的孢子另它们陷入异常状态的话会使战斗更加轻松。

4-2 ざわめく细菌

种族	LV	数量	备注
プチオ−ク兄贵	16	7	对自己提升周围2格范围内己方单位数×5%的能力值
ネモフィラ	16	2	回合结束时，回复周围2格范围内同伴的HP20%
刚斗者	16	2	反击时提升当回合内反击回数×25%的攻击力
ミスチフ	16	3	对比自己等级低的单位造成的伤害提升30%
ジオシンボル（青）	16	1	攻击力+50%

本关的敌人都是一些老面孔，数量较多但都不难对付。可以把青色块投掷到色带上提升攻击力，以提高杀敌速度，不过要注意该效果对敌方同样有效。由于ネモフィラ可以为敌方单位范围回血，所以要优先解决掉。刚斗者由于具备提升反击伤害的魔能力，所以还是建议用枪等远程武器或魔法来对付。本关再次挑战时敌人会发生变化，如果在作弊屋把敌人强度调到16星后敌人等级刚好为99级，是前期一个较好的练级点。

4-3 恶戏する菌丝

种族	LV	数量	备注
ピクシ−	18	2	回合结束时回复10%的SP
レッドブロブ	16	4	受到无属性攻击的伤害减轻50%
ジオシンボル（青）	17	1	增殖
ジオシンボル（消）	17	1	沉默

本关的2个色块都带有对我方不利的效果，并且都位于地图的最深处。不过由于增殖色块会使敌人的数量增加，所以最好在第一回合将其破坏，建议让投掷能力出色的角色出击（例如**ロ−ガン**），然后在最初回合利用叠罗汉投掷的方式将高等级角色运送到地图最上端，将色块破坏后战斗便轻松不少，注意用魔法来对付**レッドブロブ**便可。

4-4 粘菌地狱

种族	LV	数量	备注
フェアリ−	18	2	回合结束时回复10%的SP
ハンタ−	18	5	可以对已经被我方选定攻击的敌方单位进行追加攻击
プチオ−ク兄贵	18	3	对自己提升周围2格范围内己方单位数×5%的能力值

由于敌人分布在四周的高处，且ハンタ−具备远程攻击的能力，所以一开始的地形对我方不利。要想轻松过关，建议在一开始就把主力用投掷输送到ハンタ−旁，之后用高输出技能速战速决，剩下的敌人就能轻松解决掉。

4-5 梦见る幻觉茸

种族	LV	数量	备注
????	20	1	（BOSS）使自己或邻接单位所受到的伤害减轻邻接单位数×10%
ミノタウロス	20	2	对自己提升玩家所持ヘル位数×3%的能力值
プチオ−ク兄贵	19	10	对自己提升周围2格范围内己方单位数×5%的能力值
ミスチフ	17	2	对比自己等级低的单位造成的伤害提升30%
ミスチフ	19	4	对比自己等级低的单位造成的伤害提升30%

本关只要打败BOSS以外的敌人就能过关，但是如果先打败一次

BOSS的话，就能触发结局“**ウサリアの死**”。当然，如果要正常过关的话，本关还是非常简单的。首先敌人都是一些老面孔，只要我方等级足够高就能轻松应对，其次BOSS也会帮助我方消灭敌人，这样就加快了清理敌人的效率，不过要注意给**ウサリア**进行回复，不要让她被普通敌人干掉。

第5话 死を操るもの

5-1 冻える冰地

种族	LV	数量	备注
腕利きドクロ	20	3	使用特殊技时攻击力提升30%的同时SP消费提升50%；冰耐性提升25%
ミスチフ	20	5	对比自己等级低的单位造成的伤害提升30%；冰耐性提升25%
ガンナ–	20	2	被其攻击登陆过后的单位之后受到的已登录攻击命中率为100%
レディウォリア–	20	3	对自己提升移动格数×10%的伤害；冰耐性提升25%

本章开始后**ウサリア**会作为同伴加入我方，她是一个值得培养的强大战力。本章所有关卡中的魔界效果为冰耐性降低50%，而所有敌人均带有冰耐性提升25%的魔能力，所以形势是对我方不利的。由于站在高台上的**腕利きドクロ**会使用冰属性魔法，所以最好在第一回合用投掷将主力运输到高台上来对付他们，其余角色专心对付出击点旁的**レディウォリア–**。最后方的敌人数量较多，可以把他们引诱出来。**ガンナ–**会和**ミスチフ**进行魔变化（**魔チエンジ**），注意躲在他们的攻击范围外，被他们打到也是很疼的。

5-2 冷酷なる寒露

种族	LV	数量	备注
アヌビス	21	2	地图上的所有敌方单位能力值降低5%；冰耐性提升25%
グ–ル	20	6	攻击后回复造成伤害10%的HP；冰耐性提升25%
レッドプロブ	20	4	受到无属性攻击的伤害减轻50%；冰耐性提升25%
ゾンビ	18	2	（每回合增援）攻击后回复造成伤害10%的HP；冰耐性提升25%
ジオシンボル（绿）	20	1	回复20%

本关的地图两侧有两个敌方增援点，每回合都会有**ゾンビ**作为增援出现，因此本关也应当速战速决。由于**アヌビス**具有降低我方全体能力值的魔能力，所以应当优先解决，顺便可以把地图下侧带有回复效果的绿色块传递到中央的色带上，之后就可以在色带上打防守战了。由于敌人数量众多且密集，所以用大范围的特殊技来对付会比较轻松。

5-3 冬将军のお膝元

种族	LV	数量	备注
メイド	23	5	每回合的行动以外可以追加一次使用道具的机会；冰耐性提升25%
ステップガ–ル	23	1	每回合的行动以外可以追加一次使用道具的机会；冰耐性提升25%
グ–ル	22	5	攻击后回复造成伤害10%的HP；冰耐性提升25%
死人	22	2	在比对手高的位置进行攻击时伤害提升30%；冰耐性提升25%
ジオシンボル（绿）	20	1	回复20%

本关的地形被分为3段，敌人分别位于2个较高的地势上。要想到达高地，就必须把底层的砖块叠起来当垫脚石。当然，也可以利用一些投掷能力较强的角色，直接把角色和砖块投掷到第2层。在把第2层的敌人解决掉之后，就能很方便地到达第3层了。注意第3层的死人可以利用高低差提升伤害，不要让下层的角色进入其攻击范围。

5-4 A级冻土

种族	LV	数量	备注
レッドプロブ	20	4	受到无属性攻击的伤害减轻50%；冰耐性提升25%
グ–ル	20	8	攻击后回复造成伤害10%的HP；冰耐性提升25%
セト	23	2	地图上的所有敌方单位能力值降低5%；冰耐性提升25%
ゼロット	23	1	使用回复魔法时回复异常状态；冰耐性提升25%
ジオシンボル（黄）	24	1	攻击力+50%
ジオシンボル（消）	24	1	防御力+50%

我方的出击点在有利地形附近，所以一开始可以让近战单位站在黄色带上拦住敌人，然后让法师型单位占据能够提升攻击力的青色带对敌人进行输出。由于**セト**带有降低我方能力值的魔能力，而**ゼロット**则会给敌方单位释放各种各样的辅助魔法，所以要优先消灭掉。

5-5 甘い雪の女王

种族	LV	数量	备注
死人	25	2	（BOSS）在比对手高的位置进行攻击时伤害提升30%；冰耐性提升25%
グ–ル	23	5	攻击后回复造成伤害10%的HP；冰耐性提升25%
ステップガ–ル	23	4	每回合的行动以外可以追加一次使用道具的机会；冰耐性提升25%
レディウォリア–	20	3	对自己提升移动格数×10%的伤害；冰耐性提升25%

不是很难的一关，敌人会组团向前推进，而我方也只需要在地图中央和他们打防守战。注意两边**ステップガ–ル**会使用远程攻击，可以用魔法优先解决她们。中央的敌人较为密集，可以考虑用大范围的特殊技来增加清敌效率。虽然本关有2个BOSS，但并没有什么特殊能力，只是比杂兵强一点而已，清理完杂兵后可以轻松解决他们。

第6话 第六の战士

6-1 雾隐れ阵屋

种族	LV	数量	备注
イヅナ	25	1	（BOSS）对自己提升奖励槽条数×5%的能力值
下忍	25	7	50%几率回避来自邻接单位的攻击
中忍	25	1	50%几率回避来自邻接单位的攻击
退魔士	25	2	攻击对象为单人时伤害提升50%
鬼道众	25	1	攻击对象为单人时伤害提升50%

本章开始后**ゼロッケン**会作为同伴加入我方，本关的敌人都是之前未出现过的，出击点附近的退魔士及鬼道众对单人的攻击会提升，因此要先发制人解决他们。而下忍和中忍由于会回避近接攻击，用远程或魔法来对付他们为妙。BOSS **イヅナ**攻击范围较大，并且会主动和我方拉开距离，清理杂兵的时候尽量躲在其射程外，其弱点是风属性，用风属性攻击对付便可。

6-2 魔守り上屋敷

种族	LV	数量	备注
鬼道众	25	6	攻击对象为单人时伤害提升50%
中忍	25	5	50%几率回避来自邻接单位的攻击
ジオシンボル（赤）	26	2	禁止进入
ジオシンボル（消）	26	1	敌强化+50%

本关的敌人配置在2个不同的区域，其中1波处于敌强化区域，因此先不管他们。首先处理掉色带外围的敌人，再把处于外围色带上的赤色块破坏掉，之后利用投掷把角色运输到消除色块旁，破坏掉消除色块后就能达成全消，这样敌人的强化效果也会被解除。之后的战斗就会简单很多，注意好敌人的魔能力可以轻松过关。

6-3 羽休めの拝殿

种族	LV	数量	备注
中忍	26	4	50%几率回避来自邻接单位的攻击
中忍	27	2	50%几率回避来自邻接单位的攻击
下忍	25	5	50%几率回避来自邻接单位的攻击
ワ-キャット	20	8	受到人型敌人的伤害减轻30%
妖狐	27	2	对自己提升奖励槽条数×5%的能力值

本关的敌人呈对称分布，所以建议兵分两路来对付。由于敌人较为密集且数量众多，而且鉴于敌人的魔能力，推荐让带有远距离大范围且高威力特殊技的角色出战。注意有两名中忍会与妖狐进行魔变化（**魔チェンジ**），应当优先把他们击破。

6-4 牙研ぎの本殿

种族	LV	数量	备注
ロスト将校	28	1	（BOSS）受到物理攻击的伤害减轻50%
プチオーク兄贵	27	7	对自己提升周围2格范围内己方单位数×5%的能力值
风拳士	28	2	对自己提升移动格数×3%的回避率（最大64%）
雷拳士	28	1	对自己提升移动格数×3%的回避率（最大64%）
ミスチフ	27	4	对比自己等级低的单位造成的伤害提升30%
イヅナ	28	1	对自己提升奖励槽条数×5%的能力值
鬼道众	25	2	攻击对象为单人时伤害提升50%；死亡时，地图上的己方单位的复仇槽增长20%
中忍	25	4	50%几率回避来自邻接单位的攻击；死亡时，地图上的己方单位的复仇槽增长20%
ジオシンボル（赤）	29	1	移动力+1
ジオシンボル（消）	29	1	移动力+1

敌人分为两个势力，杂兵虽然众多，但都是之前的老面孔。一开始可以让两势力互相缠斗，之后再让我方上去补刀。值得注意的是イヅナ一方的鬼道众与中忍在死亡后会让イヅナ增加复仇槽，当其进入复仇模式后会使用对全屏造成星属性伤害的魔奥义。BOSS ロスト将校拥有减轻物理攻击伤害的魔能力，记得用魔法来招呼他。本关过关后，イヅナ作为同伴加入我方。

6-5 生贄の监狱

种族	LV	数量	备注
ブラッディス	35	1	（BOSS）周围3格内的敌方单位移动力变为1

本关的敌人虽然只有BOSS **ブラッディス**一个，但如果我方在流程中没有刻意练级的话，其实力相对而言十分强劲。**ブラッディス**虽然只有35级，但是已经拥有1W以上的HP，各项数值也很高，而且还会使用大范围高伤害的特殊技。需要注意的是，让其进入复仇模式的话能力值还会翻倍，所以本战必须速战速决。建议在进行本关前先在其他关卡中不断使用塔攻击练出塔攻击的特殊技，开场后直接叠罗汉用塔攻击的特殊技来对付他。如果实在没有信心，也可以先去之前的关卡练练级再来挑战。

第7话 过去との战い 前篇

7-1 血涂られた流砂

种族	LV	数量	备注
ビ-スト	30	1	对自己提升玩家所持ヘル位数×3%的能力值
シュ-タ-	30	4	被其攻击登陆过后的单位之后受到的已登录攻击命中率为100%
コ-ラルナイト	30	3	防御时可以为同伴抵挡攻击
ウォリア-	30	6	对自己提升邻接敌方单位×15%的能力值

本章关卡中的魔界效果为降低所有单位20%的攻击命中率，所以玩家在进行攻击时要注意一下命中率。当然，也可以利用枪手的魔能力使得攻击命中率变为100%。本关的敌人呈线性分布，总体来说不难对付，等级足够的话能够轻松碾压，注意不要被后方的敌人围攻即可。

7-2 火炙りの平均台

种族	LV	数量	备注
ミスチフ	30	3	对比自己等级低的单位造成的伤害提升30%
プチオーク兄贵	30	4	对自己提升周围2格范围内己方单位数×5%的能力值
マタンゴ	30	5	邻接女性敌方单位的能力值降低20%

本关的地形不算复杂，敌人的配置也不强。中央的ミスチフ会释放远距离魔法，可以考虑优先集火解决。后方的マタンゴ站

位比较密集，可以用范围攻击来对付，注意它们会降低邻接女性单位的能力值，由于它们对魔物武器的耐性较低，建议用魔物来对付它们。

7-3 热波奋迅

种族	LV	数量	备注
シューター	32	2	被其攻击登陆过后的单位之后受到的已登录攻击命中率为100%
ウォリアー	32	2	对自己提升邻接敌方单位×15%的能力值
ウォリアー	31	3	对自己提升邻接敌方单位×15%的能力值
アコライト	33	1	回复魔法的效果提升100%
ローグ	33	1	偷盗的成功率变为2倍
メッセンジャー	25	1	（每回合增援）全地图敌方单位异常状态、状态低下发生率提升30%
ジオシンボル（青）	33	1	回复20%
ジオシンボル（绿）	33	1	敌强化+50%
ジオシンボル（赤）	33	1	防御力+50%
ジオシンボル（消）	33	1	回复20%

一开始敌人都处于带有回复以及敌强化效果的赤色带上，不过我方可以把赤色块与消除色块放到绿色带上，之后让主力站在绿色带上进行作战。当然，也可以先把右侧的色块放到绿色带上，再迅速利用投掷将角色输送到右侧高台上，争取最快速度破坏掉赤色带上的青色块，这样就能达成全消除，之后的战斗就会轻松不少。由于敌方每回合都会有一只**メッセンジャー**作为增援，因此本关最好速战速决。

7-4 焼けつく蚁地狱

种族	LV	数量	备注
ダーティベア	34	1	对自己提升受到攻击回数×5%的攻击力；时常处于巨大化状态
グリズリー	30	3	对自己提升受到攻击回数×5%的攻击力
ダーティベア	32	2	对自己提升受到攻击回数×5%的攻击力
コーラルナイト	33	2	防御时可以为同伴抵挡攻击
オニキスナイト	33	2	防御时可以为同伴抵挡攻击
オーク兄贵	32	3	对自己提升周围2格范围内己方单位数×5%的能力值
セト	32	2	地图上的所有敌方单位能力值降低5%

本关新出现的熊族敌人攻击力会随着受到攻击的回数提升，所以推荐每回合集火攻击一只，当然也可以直接用塔攻击来对付他们。最后方的ダ－ティベア除了具备其他熊族敌人的魔能力，更是时常处于巨大化之中，因此它的能力值非常高，建议不要和他陷入持久战，利用其弱点属性进行攻击吧。当然，除了新的敌人，其他敌人并不难对付，记得优先解决掉会帮助同伴抵挡攻击的コ－ラルナイト与オニキスナイト。

7-5 热死炎

种族	LV	数量	备注
ブラッディス	35	1	（BOSS）周围3格内的敌方单位移动力变为1
腕利きドクロ	33	3	使用特殊技时攻击力提升30%的同时SP消费提升50%；INT的装备适应性提升10%
ダーティベア	34	2	对自己提升受到攻击回数×5%的攻击力
刚斗者	31	4	反击时提升当回合内反击回数×25%的攻击力
レディウォリアー	33	3	对自己提升移动格数×10%的伤害
セト	34	1	地图上的所有敌方单位能力值降低5%

本关需要再次对付魔将军**ブラッディス**，不过这次他不再是孤身一人了，周围多出了不少帮手。本关是常规的推进战，敌人的分布也是由浅至深，并且会主出击，我方也只需要按部就班地击破每一波敌人后再向前推进。**ブラッディス**的实力依旧强劲，仍然推荐在清理完杂兵后利用塔攻击的特殊技对其集火攻击。

第8话 过去との战い 后篇

8-1 护卫舰队メシエ

种族	LV	数量	备注
シャンピニオン	35	4	邻接女性敌方单位的能力值降低20%
プチオーク亲方	35	4	对自己提升周围2格范围内己方单位数×5%的能力值
マジックナイト	36	2	进行属性攻击时可以提升等于属性耐性值的攻击力；星属性以外的全属性耐性提升25%

本章关卡中的魔界效果为被投掷到场外的单位算作直接退场，也就是说如果我们不想对付敌人的话，就可以把他们全部投掷到场外。第一关的敌人虽然数量不算多，但实力较为强劲，**マジックナイト**会使用魔法进行攻击，而且具备提升属性伤害的魔能力，需要针对其弱点属性优先解决。后方的敌人较为密集，为了避免被围攻，可以考虑直接把它们扔出场外。

8-2 ゾディアック瘴机体

种族	LV	数量	备注
オニキスナイト	37	5	防御时可以为同伴抵挡攻击
グレムリン	38	4	对比自己等级低的单位造成的伤害提升30%
シューター	38	1	被其攻击登陆过后的单位之后受到的已登录攻击命中率为100%；攻击3格以外的单位时命中率100%
青魔法使い	40	1	使用特殊技时的SP消费降低50%；魔法的范围增加1格
ジオシンボル（消）	36	1	回复20%
ジオシンボル（赤）	36	1	攻击力+50%
ジオシンボル（青）	36	1	攻击回数+1

本关的地形对敌方较为有利，因此第一回合就要利用叠罗汉投掷的方式把角色运输到地图右侧的青色块旁，利用投掷能力较强的角色就可以直接把角色从出击点附近的走道上直线投掷到另一条走道。把青色块破坏后，经过连锁消除可以达成全消。全消后敌人的血量会少很多，之后的战斗就很轻松了。值得一提的是，本关再次挑战时的色块效果比较适合练级，敌人配置也较为变得密集，推荐实力还不足以战练武１的玩家在本关练级。

8-3 ウォーバン・スフィア

种族	LV	数量	备注
ソフィスト	42	1	辅助魔法的状态上升量变为2倍
リリム	40	2	邻接的男性敌方单位能力值降低20%
エンプーサ	40	2	邻接的男性敌方单位能力值降低20%
ダークナイト	42	2	进行属性攻击时可以提升等于属性耐性值的攻击力
ジオシンボル（黄）	40	1	增殖
ジオシンボル（消）	40	1	增殖

本关的色块都带有增殖效果，因此也要第一时间把它们破坏。由于两个色块分布在两处，所以开场要兵分两路行动，争取第一回合把色块破坏后再进行作战。**リリム**和**エンプ－サ**魔法耐性较高。且会降低邻接男性单位的能力值，建议用弓箭来对付。中央的**ゾフィスト**会使用 Buff 魔法提升自身能力，应当优先消灭。

8-4 主力甲板第4エリア

种族	LV	数量	备注
プチオ－ク亲方	43	4	对自己提升周围2格范围内己方单位数×5%的能力值
ブル－ゼラチン	43	4	受到无属性攻击的伤害减轻50%
リリム	43	4	邻接的男性敌方单位能力值降低20%
ジオシンボル（赤）	40	1	我方强化+50%
ジオシンボル（黄）	40	1	传送
ジオシンボル（绿）	40	1	传送
ジオシンボル（青）	40	1	传送
ジオシンボル（紫）	40	1	传送
ジオシンボル（消）	40	1	传送

本关由于有传送地形，所以打法比较特殊。首先让一名角色举起出击点旁的赤色块，然后再用一名角色举起刚刚拿着色块的角色，再继续用其他角色举起之前的人塔，并向带有传送效果的色带接近，记得让输出较高的角色作为人塔的下层。站在传送色带上结束回合后就会到达下一区域，之后让底层角色将人塔投掷到下一个传送色带上，并不断重复此动作，知道把角色输送到传送色块所在区域。记得让进行投掷过的角色移动到没有色带的地方，然后让他们来对付每一个区域里的敌人。到达色块所在区域后，让持有赤色块的角色把赤色块投掷到黄色块上，这样就能进行连锁达成全消了，之后再收拾掉残血敌人就能过关。

8-5 DTコアフィールド

种族	LV	数量	备注
ブラッディス	50	1	（BOSS）周围3格内的敌方单位移动力变为1；每回合开始时，敌方单位的复仇槽降低10%

第三次对阵**ブラッディス**，这次他的等级提升了不少，不过打法并没有什么变化，用 10 人塔攻击来招呼他吧。

第9话 新たなる力

9-1 焦焰の大地

种族	LV	数量	备注
ライト级	46	4	不移动进行投掷时不会消费行动回数；炎耐性提升25%
霸斗者	45	5	反击时提升当回合内反击回数×25%的攻击力；炎耐性提升25%
雷拳士	45	3	对自己提升移动格数×3%的回避率；炎耐性提升25%

常规的推进战，注意**ライト**级不仅会把敌方单位投掷到我方附近，而且还会举起同伴，因此最好不要和他们打近身战。本关的所有敌人都带有提升火耐性的魔能力，注意不要用火属性攻击来对付他们。

9-2 融解する荒土

种族	LV	数量	备注
ライト级	47	3	不移动进行投掷时不会消费行动回数；炎耐性提升25%
デストロイヤ－	45	6	对自己提升邻接敌方单位数×15%的能力值；炎耐性提升25%
アイアンメイデン	45	6	对自己提升移动格数×10%的伤害；炎耐性提升25%
ジオシンボル（青）	45	1	攻击力+50%
ジオシンボル（黄）	45	1	防御力-50%
ジオシンボル（消）	45	1	禁止进入

本关的敌人均处于加攻减防的赤色带上，因此依然以破坏色块为首要目标。首先最好让一个投掷力 7 以上的角色出战，开场第一回合先清理掉出击点附近的敌人，之后让高投掷力角色移动到初始区域旁船离色块所在区域较近的船头，之后再将一个角色移动到高投掷力角色上，之后让其把该角色投掷到色块所在区域，破坏青色块后可以达成全消，之后清理掉残血杂兵就能过关。依然不要离ライト级太近，觉得他们麻烦的话优先用远程攻击解决掉。

9-3 非常な溶岩流

种族	LV	数量	备注
神剑士	47	6	攻击对象为单体时伤害提升50%；炎耐性提升25%
ネコマタ	47	6	攻击结束时可以对HP低于10%的对象进行再攻击；炎耐性提升25%
ケットシ－	45	4	受到人型敌人的伤害减轻30%；炎耐性提升25%

本关的魔界效果为全部单位炎耐性降低50%，常规的推进战，敌人由下至上分布，开场后可以兵分两路，大部队直接向上推进，留 2 到 3 名角色对付下层的**ケットシ－**。**ケットシ－**拥有人形敌人减伤的魔能力，所以让魔物来对付它们即可。注意神剑士会在高处使用远程攻击，尽量利用投掷快速接近并解决他们。

9-4 火蜥蜴の猛り

种族	LV	数量	备注
ウェルタ－级	49	2	不移动进行投掷时不会消费行动回数；炎耐性提升25%
神剑士	49	3	攻击对象为单体时伤害提升50%；炎耐性提升25%
デストロイヤ－	47	4	对自己提升邻接敌方单位数×15%的能力值；炎耐性提升25%
グレムリン	45	8	对比自己等级低的单位造成的伤害提升30%；炎耐性提升25%

本关的敌人分布与上一关类似，都处于较高的地势。敌人都是一些老面孔，分布在两侧，建议第一回合开始就兵分两路主动进攻，否则很容易陷入被敌人用范围技能围攻的不利局面。

9-5 灼岚の胸襟

种族	LV	数量	备注
ロスト督战队	50	1	（BOSS）被其攻击登陆过后的单位之后受到的已登录攻击命中率为100%
ロスト督战队	47	6	进行属性攻击时可以提升等于属性耐性值的攻击力
リリム	50	1	邻接的男性敌方单位能力值降低20%
レッドブロブ	50	1	受到无属性攻击的伤害减轻50%
セト	47	6	地图上的所有敌方单位能力值降低5%

本关开始前**レッドマグナス**的魔奥义会得到加强，并在开场就处

于复仇槽全满的状态，虽然他的魔奥义只能持续3回合，不过可以在发动后迅速清敌。本关的地形并不复杂，注意总计6只**セト**会大大降低我方能力，不过它们在本关中的火耐性为-99，所以优先用火属性攻击迅速解决它们。本关的BOSS仅仅是一个HP较多的枪手型敌人，不过他会和**レッドブロブ**及**リリム**进行魔变化（**魔チェンジ**）并获得它们的魔能力，可以考虑用塔攻击秒杀。

第10话 思い出の特制甘口カレー

10-1 静谧なる外城壁

种族	LV	数量	备注
グール	30	24	攻击后回复造成伤害10%的HP；对中毒状态的单位伤害提升100%
コープス	40	14	攻击后回复造成伤害10%的HP；对中毒状态的单位伤害提升100%
レシエプ	51	2	地图上的所有敌方单位能力值降低5%；对中毒状态的单位伤害提升100%

本关是名副其实的杂兵海，不过好在**グ－ル**和**コ－プス**的等级并不算高。本关所有的敌人都弱火属性，且分布十分密集，建议用大范围火属性特殊技来对付。注意敌人都拥有毒属性攻击以及对中毒单位增加伤害的魔能力，如果一开始冲的太前很容易陷入被围攻的状态。建议一开始先让我方角色出击，并逐步引诱敌人，不过注意敌人有范围攻击，不要让角色站得太过密集。如果玩家有带有全屏或大范围魔奥义的角色，也可以让他们出战并积攒复仇槽，之后用范围魔奥义可以大大提高清理杂兵的效率。

10-2 ニンジン菜园

种族	LV	数量	备注
グレイセルズ	53	3	辅助魔法的状态上升量变为2倍
コープス	45	11	击后回复造成伤害10%的HP
ウォッチャー	45	6	全地图敌方单位异常状态、状态低下发生率提升30%

本关的敌人虽然没上一关多，但等级都较高。可以先不管ウォッチャ－和グレイセルズ，先清理攻击较强劲的コ－プス，中央的5只コ－プス可以用十字型的特殊技来对付。清理完コ－プス后，剩下的敌人针对他们的弱点应该很好对付。

10-3 思いやり通り

种族	LV	数量	备注
ローグ	53	3	偷盗的成功率变为2倍
コープス	50	8	攻击后回复造成伤害10%的HP；对中毒状态的单位伤害提升100%
コープス	50	2	（每回合增援）攻击后回复造成伤害10%的HP；对中毒状态的单位伤害提升100%

本关的魔界效果为数量较多的势力能力值得到提升，因此清理地图上成群的**コ－プス**便是第一要务。和以往一样，用火属性范围攻击先发制人即可。由于本关有两个增援点，注意在同一回合内把敌人清理干净，不然**コ－プス**就会源源不断出现，十分麻烦。

10-4 助け合い广场

种族	LV	数量	备注
死人	50	18	在比对手高的位置进行攻击时伤害提升30%
死人	52	4	在比对手高的位置进行攻击时伤害提升30%
死人	54	1	在比对手高的位置进行攻击时伤害提升30%
ジオシンボル（绿）	50	1	防御力+50%
ジオシンボル（消）	50	1	攻击力+50%

上一关的魔界效果在本关会继续发动，当然敌人的数量也很多。本关的赤色带上带有提升攻击力的效果，因此本关可以在第一回合清理掉色带上的敌人后占领色带，之后再把一旁的绿色块搬运到色带上。由于敌人会组团主动推进，所以之后只需在色带上与敌人打反击战便可。

10-5 兔兔魔城城门前

种族	LV	数量	备注
マジョリタ	55	1	（BOSS）对自己提升被击破单位数×10%的攻击力；拥有能够同时使用主武器与副武器的二刀流能力
レシエプ	50	2	地图上的所有敌方单位能力值降低5%
トウイーニー	55	1	每回合的行动以外可以追加一次使用道具的机会
コープス	48	3	攻击后回复造成伤害10%的HP；对中毒状态的单位伤害提升100%
コープス	48	2	（每回合增援）攻击后回复造成伤害10%的HP；对中毒状态的单位伤害提升100%

开场后**ウサリア**获得魔奥义，并且出击时就处于复仇状态。本战要对阵魔将军之一的**マジョリタ**，她的攻击力会随着被击倒的单位增加而增长，而且带有“二刀流”能力，十分强劲，因此本关不能拖太久。开场后直奔**マジョリタ**，不用管一旁的**コ－プス**以及增援的**コ－プス**，先处理掉拦路的**レシエプ**，之后组成人塔依靠塔移动接近**マジョリタ**，利用塔攻击特殊技的高伤害争取一至两回合内解决**マジョリタ**。击倒**マジョリタ**后，再清理剩下的杂兵就十分简单了。

第11话 魔界消灭

11-1 宽容なるホール

种族	LV	数量	备注
メイド	55	6	每回合的行动以外可以追加一次使用道具的机会
ステップガール	55	4	每回合的行动以外可以追加一次使用道具的机会
トウイーニー	55	2	每回合的行动以外可以追加一次使用道具的机会

种族	LV	数量	备注
レシエブ	55	2	地图上的所有敌方单位能力值降低5%
シャンピニオン	55	2	邻接的敌方女性单位能力值降低20%

本章的第一关难度并不算高，敌人相对而言不是很强，分布也较为分散。出击后可以在地图中央摆开阵势迎击。女仆系的敌人魔法抗性较高，因此用物理系攻击来对付较为妥当。最后方的敌人会和魔物进行魔变化(魔チエンジ)，可以考虑优先把她们解决。

11-2 优しき回廊

种族	LV	数量	备注
死人	55	2	在比对手高的位置进行攻击时伤害提升30%
ミドル级	55	2	不移动进行投掷时不会消费行动回数
メイド	55	4	每回合的行动以外可以追加一次使用道具的机会
ステップガール	55	2	每回合的行动以外可以追加一次使用道具的机会

依旧难度不高的一关，敌人分布在上下两层，上层的敌人会主动向下层进攻。不过需要注意的是，ミドル级会主动向下层投掷爆弹，所以我方可以在第一回合叠罗汉后用塔投掷将一名拥有范围技能的角色投掷到上层，之后用范围技能引爆爆弹。没有爆弹的威胁后，安心对付敌人就能顺利过关了。

11-3 兔跳びの阶段

种族	LV	数量	备注
トウイ-ニ-	55	8	每回合的行动以外可以追加一次使用道具的机会
プリニ-参谋	50	4	如果被投掷就会发生爆炸，并对周围2格内单位造成50%HP的伤害
ジオシンボル(绿)	50	1	沉默
ジオシンボル(消)	50	1	禁止举起

同样是毫无难度的一关，由于**トウイ－ニ－**会和**プリニ－**参谋进行魔变化(魔**チエンジ**)，所以实际上只需对付8个**トウイ－ニ－**。由于我方开始处于带有沉默及禁止投掷的色带上，所以最好让移动力较高且攻高血厚的角色出战。**トウイ－ニ－**会将爆弹不断投向我方角色，所以一定要第一时间赶到爆弹所在平台并投掷爆弹利用连锁爆炸对**トウイ－ニ－**造成伤害。

需要注意的是，与**プリニ－**参谋进行魔变化(魔**チエンジ**)后的**トウイ－ニ－**会继承**プリニ－**参谋的“爆发体质”，如果敌方之间互相投掷的话会对我方造成较高的伤害，不过我方也可以利用这一点主动将魔变化(魔**チエンジ**)后的**トウイ－ニ－**投掷向敌人。

11-4 憩いの王室前

种族	LV	数量	备注
ハウスキ-パ-	58	1	(BOSS)每回合的行动以外可以追加一次使用道具的机会
トウイ-ニ-	56	8	每回合的行动以外可以追加一次使用道具的机会
トウイ-ニ-	57	2	每回合的行动以外可以追加一次使用道具的机会
死人	55	5	在比对手高的位置进行攻击时伤害提升30%

本关要对付的依旧是女仆军团，开场后可以利用投掷让主力角色直接越过出击点前的高台，之后在地图中央等待敌人过来逐一击破便可，总的来说没什么难度。本关的BOSS会与一旁的死人进行魔变化(魔チエンジ)，同时其能力值也较高，不过算不上很大的威胁，利用合体攻击和强力特殊技尽快将其打倒把。

11-5 魔王の玉座

种族	LV	数量	备注
マジョリタ	60	1	(BOSS)对自己提升被击破单位数×10%的攻击力；攻击同伴时能够使同伴“即死”；拥有能够同时使用主武器与副武器的二刀流能力

种族	LV	数量	备注
ガスト	45	14	攻击后回复造成伤害10%的HP；防御力提升50%但回复魔法的回复量会转变为伤害
トウイ-ニ-	59	3	每回合的行动以外可以追加一次使用道具的机会

如果在本章的关卡中杀死同伴50次的并在本关中败给**マジョリタ**的话，就能触发结局“**残念な结末**”。十分麻烦的一关，敌人数量十分多而且分布密集，注意回复魔法也可以对**ガスト**造成伤害。不过本关一开始对付杂兵是没有意义的，因为**マジョリタ**的魔奥义可以让死去的同伴复活，在打倒**マジョリタ**前击杀其同伴只会为她积攒复仇槽并且增加攻击力。因此，本战要利用投掷让我方主力越过杂兵直奔**マジョリタ**，争取尽快解决掉她，之后再用大范围特殊技清理杂兵即可。本关结束后，**クリスト**的魔奥义会得到增强。

第12话 キリア、暴走

12-1 燃え尽きる斗魂

种族	LV	数量	备注
スパンデュ-ル	60	5	对比自己等级低的单位造成的伤害提升30%
プチオ-ク干部	60	4	对自己提升周围2格范围内己方单位数×5%的能力值
ヒュドラ	60	2	不移动进行攻击时能够再攻击
ジオシンボル(绿)	60	1	跳跃力+50%
ジオシンボル(消)	60	1	禁止进入

本章的魔界效果为我方随机收到伤害，因此要速战速决才行。敌人分布在高低两处，出击后首先对付下层的敌人，**ヒュドラ**拥有大范围的特殊技，不过冰属性是其弱点。对付完下层敌人后再来解决高台上的**スパンデュ－ル**，不过它们不会主动出击。玩家可以让我方角色首先将高台下方的木箱叠在一起，然后借助黄色带上跳跃力提升的效果爬到木箱上并在木箱上叠罗汉，之后就能利用投掷把角色运送到高台上了，剩下的**スパンデュ－ル**可以轻松解决。

12-2 幽けき防护栅

种族	LV	数量	备注
ズメウ	61	3	不移动进行攻击时能够再攻击
プチオ-ク干部	61	4	对自己提升周围2格范围内己方单位数×5%的能力值
スパンデュ-ル	61	3	对比自己等级低的单位造成的伤害提升30%
ヒットマン	63	1	被其攻击登陆过后的单位之后受到的已登录攻击命中率为100%

本关的地图虽然不大，但敌我双方被一条河阻隔。要想快速接近敌人，就必须先破坏石桥上的木箱。敌人会主动接近，并且排列较为密集，使用范围技能可以大大提高清敌效率。

12-3 兵たちの伤迹

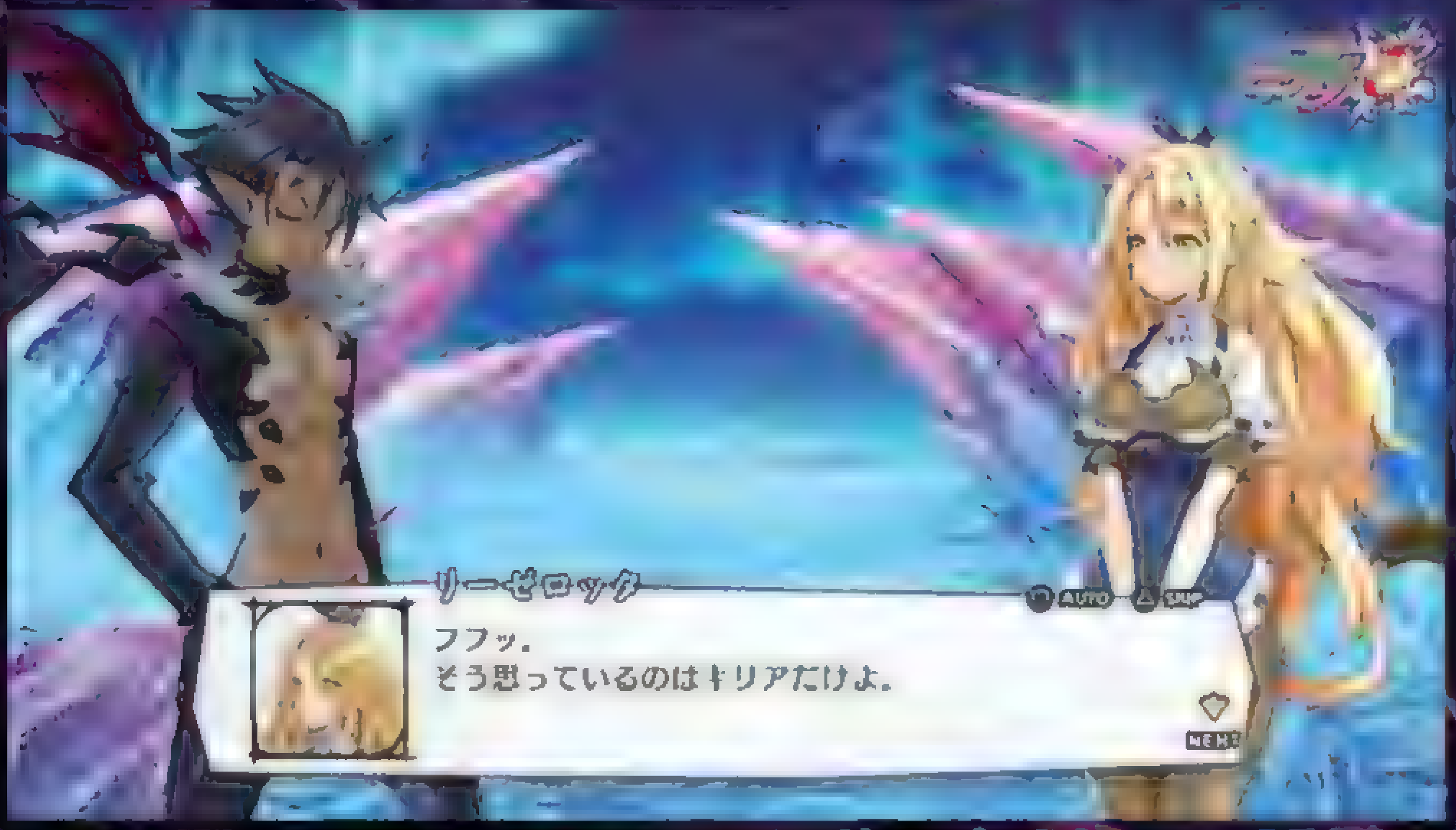
种族	LV	数量	备注
サキュバス	62	2	邻接的男性敌方单位能力值降低20%
テイルリング	60	3	攻击结束时可以对HP低于10%的对象进行再攻击
キャスパリーグ	62	4	攻击结束时可以对HP低于10%的对象进行再攻击
エメラルドナイト	58	4	防御时可以为同伴抵挡攻击
ルーンナイト	62	2	进行属性攻击时可以提升等于属性耐性值的攻击力；星属性以外的全属性耐性提升25%
スナイパー	62	2	可以对已经被我方选定攻击的敌方单位进行追加攻击；HIT的装备适应性提升10%；装备弓武器时通常攻击的射程提升1格

本关敌人数量较多，注意**エメラルドナイト**带有援护防御，最好在第一回合就利用投掷将主力输出向敌方运输，争取第一回合解决掉离出击点较近的那一波敌人。之后可以在地图中央的楼梯处等待敌人接近，之后用大范围特殊技输出就能轻松过关。

12-4 勇猛なる悪あがき

种族	LV	数量	备注
ロスト上級将校	63	1	（BOSS）受到的物理攻击伤害减轻50%；上一回合未移动的情况下移动力变为2倍
ズメウ	60	4	不移动进行攻击时能够再攻击
ルーンナイト	62	2	进行属性攻击时可以提升等于属性耐性值的攻击力；星属性以外的全属性耐性提升25%；不移动进行攻击时能够再攻击
スパンデュール	60	4	对比自己等级低的单位造成的伤害提升30%
エメラルドナイト	60	4	防御时可以为同伴抵挡攻击；防御时，邻接同伴所受伤害减轻10%

地形不算复杂的一关，一路向前推进即可。首先解决掉离出击点最近的6名敌人，由于ロスト上級将校会主动出击，所以优先考虑解决他，他有物理伤害减免的能力，注意用魔法来对付他。本关过关后会进入暴走キリア单挑敌人的连战关卡“反逆者の誇り”，暴走后的キリア具备单回合无限行动的能力，各项能力值也很高，对付这些敌人根本不成问题。



第13话 二人のキリア

13-1 风游びの草原

种族	LV	数量	备注
キャスパリーグ	66	4	攻击结束时可以对HP低于10%的对象进行再攻击；攻击力提升50%、防御力降低100%；风耐性提升25%
ベラドンナ	65	4	回合结束时，回复周围2格范围内同伴的HP20%；邻接的我方单位除星属性外全属性耐性提升50%；风耐性提升25%
フェアリー	65	2	回合结束时SP回复10%；风耐性提升25%
ファンガス	60	5	邻接的女性敌方单位能力值降低20%；受到女性单位攻击时的伤害减轻30%；风耐性提升25%

本章的魔界效果为全体风耐性降低50%，作为本章的第一关，敌人并不算强，场景较为开阔。我方可以在处理掉出击点附近的**ファンガス**，在地图中央的开阔地区分散布阵，等敌人攻过来的时候再将他们逐个击破。

13-2 精灵の悪巫山戏

种族	LV	数量	备注
フェアリー	62	3	回合结束时SP回复10%；通常攻击时有50%的几率让对象单位陷入睡眠状态；风耐性提升25%
ユルフェ	67	2	回合结束时SP回复10%；通常攻击时有50%的几率让对象单位陷入睡眠状态；风耐性提升25%
バンデッド	67	2	全地图敌方单位异常状态、状态低下发生率提升30%；通常攻击时有50%的几率让对象单位陷入麻痹状态；风耐性提升25%
ウォッチャー	62	2	全地图敌方单位异常状态、状态低下发生率提升30%；通常攻击时有50%的几率让对象单位陷入麻痹状态；风耐性提升25%
ベラドンナ	65	2	回合结束时，回复周围2格范围内同伴的HP20%；风耐性提升25%
ジオシンボル（赤）	65	1	风属性耐性-50%
ジオシンボル（消）	65	1	沉默

本关敌人的通常攻击都很容易让我方角色陷入异常状态，因此在开战前要准备好能够用来回复异常状态的角色，否则很容易陷入苦战。本关色带分布较广，可以利用投掷把角色输送到消除色块和赤色块旁，首先把赤色块搬运到绿色带上，再将消除色块投掷到赤色块上，这样就能达成全消，之后对残血杂兵进行补刀就能轻松过关。

13-3 戸惑いの散步道

种族	LV	数量	备注
ディナシー	67	3	回合结束时SP回复10%；风耐性提升25%
グリマルキン	57	9	受到人型敌人的伤害减轻30%；向陷入睡眠状态的单位攻击时伤害提升100%；风耐性提升25%
グリマルキン	57	1	（每回合增援）受到人型敌人的伤害减轻30%；向陷入睡眠状态的单位攻击时伤害提升100%；风耐性提升25%

难度不高的一关，初期的敌人离玩家很近，可以在第一回合就消灭出击点前方的**グリマルキン**。不过注意在场景的最远处每回合都会增员一只**グリマルキン**，可以利用投掷把一名角色运送过去对付它们，以免陷入持久战。

13-4 寂参たる高台

种族	LV	数量	备注
オブザーバー	68	2	全地图敌方单位异常状态、状态低下发生率提升30%；地图上所有地方单位受到的中毒伤害提升25%；风耐性提升25%
オーカージェリー	62	4	受到无属性攻击的伤害减轻50%；受到邻接单位的无属性攻击时攻击单位会陷入中毒状态；风耐性提升25%
ディナシー	69	1	回合结束时SP回复10%；通常攻击时有50%的几率让对象单位陷入睡眠状态；风耐性提升25%
キャスパリーグ	68	4	攻击结束时可以对HP低于10%的对象进行再攻击；风耐性提升25%
ベラドンナ	68	5	回合结束时，回复周围2格范围内同伴的HP20%；风耐性提升25%

本关也有不少能让角色陷入异常状态的敌人，记得准备好回复手。出击点旁的オーカージェリー一定要用属性攻击来对付，与敌方大部队交锋时不要冲得太前，否则很容易陷入被围攻的境地。本关敌人会增加我方中毒后受到的伤害，所以有角色中毒后一定要及时回复。

13-5 凶兽の爪先

种族	LV	数量	备注
ブラッディス	70	1	（BOSS）周围3格内的敌方单位移动力变为1；防御力提升50%但不能被举起
キャスパリーグ	65	3	攻击结束时可以对HP低于10%的对象进行再攻击；风耐性提升25%

种族	LV	数量	备注
ファンガス	65	2	邻接的女性敌方单位能力值降低20%；死亡时，地图上的己方单位的复仇槽增长20%；风耐性提升25%
オブザーバー	67	2	全地图敌方单位异常状态、状态低下发生率提升30%；风耐性提升25%
ビッグフット	65	1	对自己提升受到攻击回数×5%的攻击力；风耐性提升25%

再次与**ブラッディス**的对决，开场时**キリア**便进入了觉醒状态，不仅能够单回合3次行动，还追加了特殊技“无明神水”。本关是简单的“一本道”地形，注意清理杂兵后**ブラッディス**的复仇槽会增加，之后他会发动提升自身能力值的魔奥义，此时可以先不理会他，待其魔奥义效果消失后再对其集火攻击。过关之后，**キリア**便会习得用于变身的魔奥义“暴虐の**レベリオ**”。

第14话 セラフィーヌの秘密

14-1 风光明媚

种族	LV	数量	备注
ヘビ一级	71	1	不移动进行投掷时不会消费行动回数
ミドル级	71	2	不移动进行投掷时不会消费行动回数
グラディエーター	70	7	对自己提升邻接敌人数×15%的能力值；装备斧武器时伤害提升10%

完全在平地上进行的关卡，一开始就要与敌人正面交锋。**ヘビ一级**和**ミドル级**会把**グラディエーター**投掷向我方，他们还拥有远程将我方举起的特殊技，需要优先解决。**グラディエーター**的攻击力很高，但水属性是他们的弱点，利用水属性魔法范围攻击能够很轻松过关。

14-2 不可侵のエントランス

种族	LV	数量	备注
マッドパーサー	70	3	辅助魔法的状态上升量变为2倍
战巫女	70	4	攻击对象为单体时伤害提升50%
お庭番	70	2	50%几率回避来自邻接单位的攻击
バンデッド	70	6	偷盗的成功率变为2倍
ヴァルキリー	72	6	对自己提升移动格数×10%的伤害
ジオシンボル（赤）	70	1	传送
ジオシンボル（青）	70	1	传送
ジオシンボル（绿）	70	1	传送

本章的魔界效果为在回合结束时对标记的地点发射光束，只要注意不走到被标记的赤色格子上就行。本关的色带有传送效果，利用色带可以灵活地接近敌人，敌人大部分为物理攻击型，且伤害都不低，最好第一回合就利用机会削减敌人战力。我方角色的站位不要太过密集，不然很容易被敌人的范围攻击重伤。

14-3 罪深き坚牢

种族	LV	数量	备注
プリニー参谋	72	13	如果被投掷就会发生爆炸，并对周围2格内单位造成50%HP的伤害；自己产生爆炸时将爆炸范围扩大至5×5
プリニー将军	72	11	如果被投掷就会发生爆炸，并对周围2格内单位造成50%HP的伤害
ジオシンボル（消）	72	1	禁止举起

本关要对付**プリニー**大军，青色带上的效果是禁止举起，不过可以让投掷力为7以上的角色站在出击点前的楼梯上，将其他角色投掷到消除色块所在的平台，之后把消除色块破坏掉。禁止举起的效果消失后，就可以利用**プリニー**的魔能力来清理敌人了，将**プリニー**投掷其他**プリニー**旁的空地上，之后就能引起连锁爆炸来快速消灭它们了。

14-4 クロスガーディアン

种族	LV	数量	备注
ミドル级	72	6	不移动进行投掷时不会消费行动回数
グラディエーター	74	4	对自己提升邻接敌人数×15%的能力值
ヴァルキリー	74	2	对自己提升移动格数×10%的伤害
ヒットマン	74	2	被其攻击登陆过后的单位之后受到的已登录攻击命中率为100%
ボウマスター	74	1	可以对已经被我方选定攻击的敌方单位进行追加攻击

敌人数量不算多，实力也不算强，分布在出击点的四周，玩家可以兵分四路来对付他们。只要针对敌人的弱点属性分配兵力，敌人应该都很好对付。注意要优先对付**ミドル级**，如果不能确保击倒他的话，就不要离他太近。另外，本关会有与14-2同样的魔界效果，注意好我方角色的走位。

14-5 玉座の间

种族	LV	数量	备注
キルライダー	75	8	受到的物理攻击伤害减轻50%
ディアボロス	75	2	受到的物理攻击伤害减轻50%
シャルフリヒター	75	1	受到的物理攻击伤害减轻50%；攻击HP在50%以下的单位时伤害提升30%

本关开始时**セラフィーヌ**的魔奥义会得到增强，并直接处于复仇模式。敌人都带有物理攻击减伤的魔能力，让高输出的法师出战会比较轻松，其弱点均为风属性。注意敌人的特殊技多为直线型，不要让我方站得太过密集，也不要站在同一直线上。第一回合可以先不要冲得太前，待敌人全部主动出击并呈密集型站位后再用范围魔法一举将他们击破。

第15话 究极奥义

15-1 出击部队待机所

种族	LV	数量	备注
サファイアナイト	90	3	防御时可以为同伴抵挡攻击
战巫女	90	8	攻击对象为单体时伤害提升50%
仙狐	90	1	提升奖励槽条数×5%的能力值
ヘビ-级	90	1	（每回合增援）
サファイアナイ	90	1	（每回合增援）
ジオシンボル（青）	90	1	移动力+1
ジオシンボル（黄）	90	1	移动力+1
ジオシンボル（水）	90	1	我方强化+50%
ジオシンボル（赤）	90	1	敌弱体化-50%
ジオシンボル（紫）	90	1	魔法射程+1
ジオシンボル（消）	90	1	防御力+50%

本关的敌人数量看似不多，不过每回合都会有两个敌人增援，而且还包括令人讨厌的**サファイアナイト**。不过场地上有用于强化我方以及弱化敌方的色块，可以利用投掷把角色运送到这些色块旁，再把色块放置在紫色带上，这样战斗就会轻松不少。开场后首先解决出击点旁的**サファイアナイト**，然后优先对付孤立平台上的仙狐，仙狐所在的平台距离较远，需要投掷力7以上的角色才能将其他角色运输过去。

15-2 A地区ロスト本阵

种族	LV	数量	备注
ベヘリタス	95	1	（BOSS）对自己提升攻击对象距离×15%的伤害
ビショップ	92	1	回复魔法的效果增强100%
ピルグリム	92	1	使用回复魔法的同时回复异常状态
达人ドクロ	92	1	使用特殊技时攻击力提升30%的同时SP消费提升50%
星魔法使い	92	1	使用特殊技时的SP消费降低50%
シャルフリヒター	90	4	受到的物理攻击伤害减轻50%
ヒットマン	92	2	被其攻击登陆过后的单位之后受到的已登录攻击命中率为100%
ボウマスター	92	2	可以对已经被我方选定攻击的敌方单位进行追加攻击

本章的魔界效果为回合结束时出现一个敌方增援，因此需要速战速决。BOSS的特殊技攻击范围很远，并且拥有根据距离提升伤害的魔能力，因此迅速接近他才是良策。对付BOSS前首先解决他周围的2个回复型角色，由于他的魔奥义十分强力，所以要在他的复仇槽积蓄满之前解决他。本关的杂兵较为分散，可以在解决完BOSS后兵分多路来对付他们。

15-3 B地区军事扩张施设

种族	LV	数量	备注
マジョリタ	96	1	（BOSS）对自己提升被击破单位数×10%的攻击力；攻击同伴时能够使同伴"即死"；拥有能够同时使用主武器与副武器的二刀流能力
ハウスキーパー	94	3	每回合的行动以外可以追加一次使用道具的机会
仙狐	94	1	提升奖励槽条数×5%的能力值
オブザーバー	94	1	全地图敌方单位异常状态、状态低下发生率提升30%
ディナシー	94	1	回合结束时回复10%的SP
ファンガス	94	1	邻接的女性敌方单位能力值降低20%
ガスト	60	23	攻击后回复造成伤害10%的HP；防御力提升50%但回复魔法的回复量会转变为伤害

本关再次对阵**マジョリタ**，她的魔能力并没有发生变化，因此对策也和之前一样，迅速让主力接近她，然后用强力单体技能将她秒掉，之后安心清理杂兵即可。由于本关敌人数量众多，多利用范围技能可以提高清兵效率。

15-4 C地区魔战舰整备港

种族	LV	数量	备注
ヒットマン	95	3	被其攻击登陆过后的单位之后受到的已登录攻击命中率为100%
フンババ	98	1	对自己提升玩家所持ヘル位数×3%的能力值
プチオ-ク干部	96	2	对自己提升周围2格范围内己方单位数×5%的能力值
カミ-ラ	94	1	邻接的男性单位能力值降低20%；攻击后对象单位的防御力降低30%（3回合）
サキュバス	94	3	邻接的男性单位能力值降低20%；通常攻击时有25%几率使对象单位陷入魅惑状态；攻击陷入魅惑状态的单位时伤害提升100%
サファイアナイト	90	4	防御时可以为同伴抵挡攻击
ジオシンボル（黄）	90	1	攻击力-50%
ジオシンボル（消）	90	1	敌弱体化-50%

常规的杂兵战，本关的色块效果对我方有利，可以利用投掷把角色运输到色块旁，然后把色块投掷到色带上，之后在色带之外与敌人战斗。出击点旁船上的**ヒットマン**攻击距离很远，需要利用投掷力较高的角色直接把其他角色输送到船上并尽快把他们解决。出击点附近的**サキュバス**可以在第一回合优先击破，之后再用远距离特殊技解决掉**カミ-ラ**，之后与敌人打反击战即可。

15-5 出深渊に续く桥

种族	LV	数量	备注
ブラッディス	100	1	（BOSS）周围3格内的敌方单位移动力变为1；防御力提升50%但不能被举起
イフリ-ト	100	6	邻接单位星属性以外的全属性耐性降低30%

如果在本章中杀死50次同伴，并且在本关中败给**ブラッディス**，就能触发结局"后继者の失格"。本关需要再一次对阵**ブラッディス**，他的魔能力还是与之前一样，不过实力提升了不少。敌人的数量并不多，不过由于不能让**ブラッディス**蓄满复仇槽，我们必选先不管挡在路前的6只**イフリ-ト**，利用投掷把角色运送到**ブラッディス**面前，并争取两回合内将其干掉。如果觉得实力不足的玩家可以先到练武魔界1中练级。干掉**ブラッディス**后战斗就轻松许多了，**イフリ-ト**具有降低属性耐性的莫能力，不过风属性时它们的弱点，针对弱点对付他们即可。

最终话 大切な者たちに捧ぐ

最终话-1 暗病みの魔石床

种族	LV	数量	备注
ホルス	105	1	地图上全部敌方单位的能力值降低5%
ソ–サラ–	100	3	对自己提升攻击对象数×10%的伤害
アビスブレイド	105	4	攻击邻接敌方单位时会对攻击对象的邻接单位造成伤害连锁
シャイタ–ン	105	3	邻接单位星属性以外的全属性耐性降低30%

开始的**ソ–サラ–**分布在3条路上，可以利用投掷将角色运输到其他两条路上来对付他们。**アビスブレイド**会和**シャイタ–ン**进行魔变化，他们会主动进攻，利用风属性或冰属性来对付他们吧。**ホルス**不会主动出击，再清理完其他杂兵后再来对付它便可。

最终话-2 心砕きの幻配

种族	LV	数量	备注
ソ–サラ–	103	2	对自己提升攻击对象数×10%的伤害
ソ–サラ–	105	2	对自己提升攻击对象数×10%的伤害
ソ–サラ–	107	2	对自己提升攻击对象数×10%的伤害
タイク–ン	100	4	受到的物理攻击伤害减轻50%
アビスブレイド	105	2	攻击邻接敌方单位时会对攻击对象的邻接单位造成伤害连锁
アビスブレイド	107	1	攻击邻接敌方单位时会对攻击对象的邻接单位造成伤害连锁
ラヴィナス	105	2	对自己提升攻击对象距离×15%的伤害
ラヴィナス	107	1	对自己提升攻击对象距离×15%的伤害

敌人数量较多且较为密集的一关，建议推进速度不要过快。可以先在出击点处出击，之后等待最先头的**タイク–ン**进攻，注意站位不要太过密集。之后优先对付中央的敌人，**ラヴィナス**的射程较远，建议优先解决。**ラヴィナス**相比其他敌人威胁较小，可以在清理完其他敌人后再用远程技能解决。

最终话-3 破灭者の手招き

种族	LV	数量	备注
死人(マジョリタ)	110	1	（BOSS）对自己提升被击破单位数×10%的攻击力；拥有能够同时使用主武器与副武器的二刀流能力
死人(暗黑騎士)	108	2	攻击邻接敌方单位时会对攻击对象的邻接单位造成伤害连锁
死人(パイレ–ツ)	108	4	对自己提升攻击对象距离×15%的伤害
死人(贤者)	108	4	对自己提升攻击对象数×10%的伤害
死人(双龙族)	108	2	不移动进行攻击时可以再攻击
ジオシンボル（赤）	105	1	禁止进入
ジオシンボル（消）	105	1	敌强化+50%

本关敌人实力强劲，并且大部分处在带有敌人强化效果的赤色带上。本关一开始要利用投掷迅速让我方捡起消除色块，之后先让一名角色抬起赤色块，再将消除色块投掷到蓝色带上，最后将赤色块投掷到消除色块上就能达成全消。不过本关敌人的血量较厚，达成全消后也仅仅是让他们损失了部分血量而已。**マジョリタ**已经失去了让同伴复活的魔奥义，所以在对付她之前可以先清理杂兵。

最终话-4 最果ての因缘

种族	LV	数量	备注
ヴォイドダ–ク	110	1	（BOSS）回合开始时复仇槽变为100%；前一回合为移动的情况下移动力变为2倍
死人(暗黑騎士)	105	2	攻击邻接敌方单位时会对攻击对象的邻接单位造成伤害连锁
死人(贤者)	105	2	对自己提升攻击对象数×10%的伤害
死人(パイレ–ツ)	105	2	对自己提升攻击对象距离×15%的伤害
死人(骑将族)	100	1	受到物理攻击的伤害减轻50%
死人(龙王族)	100	2	不移动进行攻击是可以再攻击
死人(双龙族)	100	2	邻接单位星属性以外的全属性耐性降低30%

本关终于要对阵**ヴォイドダ–ク**了，敌人的实力很强，推荐主力达到250级以上后再来挑战。开场后不要擅自向前推进，否则很容易被敌人集火秒掉。**ヴォイドダ–ク**一直处于复仇模式中，他还会和死人（骑将族）进行魔变化，之后会获得物理伤害减半的魔能力。他不仅攻高血厚，会主动上前进攻，特殊技的范围更是十分大，并且拥有包括复活杂兵、使攻击过的单位行动不能一回合以及把伤害提升10%这3个不同的魔奥义。由于想要秒掉**ヴォイドダ–ク**是不现实的，对付他前必须要准备一个会使用范围回复魔法的回复手。在他靠近前可以尽可能地清理一些杂兵，接近之后就尽全力集火BOSS，其弱点是拳，可以让主角发动魔奥义用最终特殊技在一回合内连续输出，实力足够的话两到三回合内基本可以把BOSS消灭。

最终话-5 暗病みの魔石床

种族	LV	数量	备注
リ–ゼロッタ・ダ–ク	120	1	（BOSS）对自己提升被击破的同伴×25%的攻击力
ダ–クビット	100	4	リ–ゼロッタ・ダ–ク所受到的伤害减轻25%

如果在本章中杀死同伴50次以上，在通过本关后会出现选项，选择第二项则会触发结局“自害の选择”。最后一关的难度很高，由于4个**ダ–クビット**带有让**リ–ゼロッタ・ダ–ク**减轻伤害的魔能力，所以在对付**リ–ゼロッタ・ダ–ク**前必须先清理掉它们。不过需要注意的是，**ダ–クビット**会对我方使用各种异常

状态魔法，一旦有角色中了必须及时解除。リ－ゼロッタ・ダ－ク的HP在20W以上，并且每当一个ダ－クビット被击倒，其攻击力就会提示×25%，最终伤害会变得非常高。因此要对付リ－ゼロッタ・ダ－ク就必须做好打持久战的准备，推荐主力都到了300级以上再来挑战，记得把主力的高伤害单体特殊技的威力都进行一定程度的强化，输出足够高的话一般两个回合内能够轮死BOSS。

分支结局

多结局设定也是系列的传统了，本作也有不少分支结局穿插在了关卡之中，玩家在达成了这些结局之后就会回到进行关卡前，之后可以再正常进行关卡。分支结局的达成方法已经穿插在了流程之中，不过为了方便读者参考，这里再列出分支结局的所在章节，具体达成方法可以直接参考上文。

结局名称	达成章节
屈辱の敗北	第1话
ウサリアの死	第4话
残念な结末	第11话
后継者の失格	第15话
自害の选択	最终话

通关后要素

“《魔界战记》系列”向来有个传统，那就是通关之后才是游戏真正的开始。而在本作的本篇通关后，迷你魔界中会追加用于合成道具的炼金屋，魔界战略会议、部队屋以及任务屋中也会有大量新内容追加，玩家不仅可以通过练武魔界、道具界和角色界锻炼角色以及装备，完成后日谈剧本，向着制霸修罗次元的目标进发，还可以完成与挑战关卡相关的任务。值得一提的是，挑战关卡并不是死磕就能通过的，都是需要动点脑子用上一点技巧才能过关。当然，除了进行这些通关后要素外，玩家也可以选择进行二周目游戏，二周目时会有不少要素得到继承。下面就为大家详细介绍一下这些通过后的内容。

关于继承

游戏本篇通关后，与回想屋左下角的“时空を超えし者”对话就能进行二周目游戏。二周目游戏时除了能够继承玩家的游戏时间、所有角色的培养状况（包括装备、MANA、能力等）以及持有的道具以及HL外，还能够继承ロ－ゼンクイ－ン商会的商品RANK以及得意等级、魔界病院的HP・SP・战斗不能复活量以及奖品的获得情况、修罗次元的案内人配置、任务屋中以及接受的和已经完成的绿字任务、チ－ト屋的点数以及上限值、イノセント屋的相关设定、部队的扩张状况以及配属状态、记录屋和回想屋的记录。当然，魔界战略会议中的部分议题以及议员好感度也是可以继承的。

除了以上这些要素可以继承外，游戏中还有部分要素无法继承至多周目中，那就是修罗次元的攻略状态、练武魔界的攻略状态以及下载剧本的攻略状态。此外，任务屋中为接取的任务以及黑字任务的完成记录是无法继承的。

练武魔界

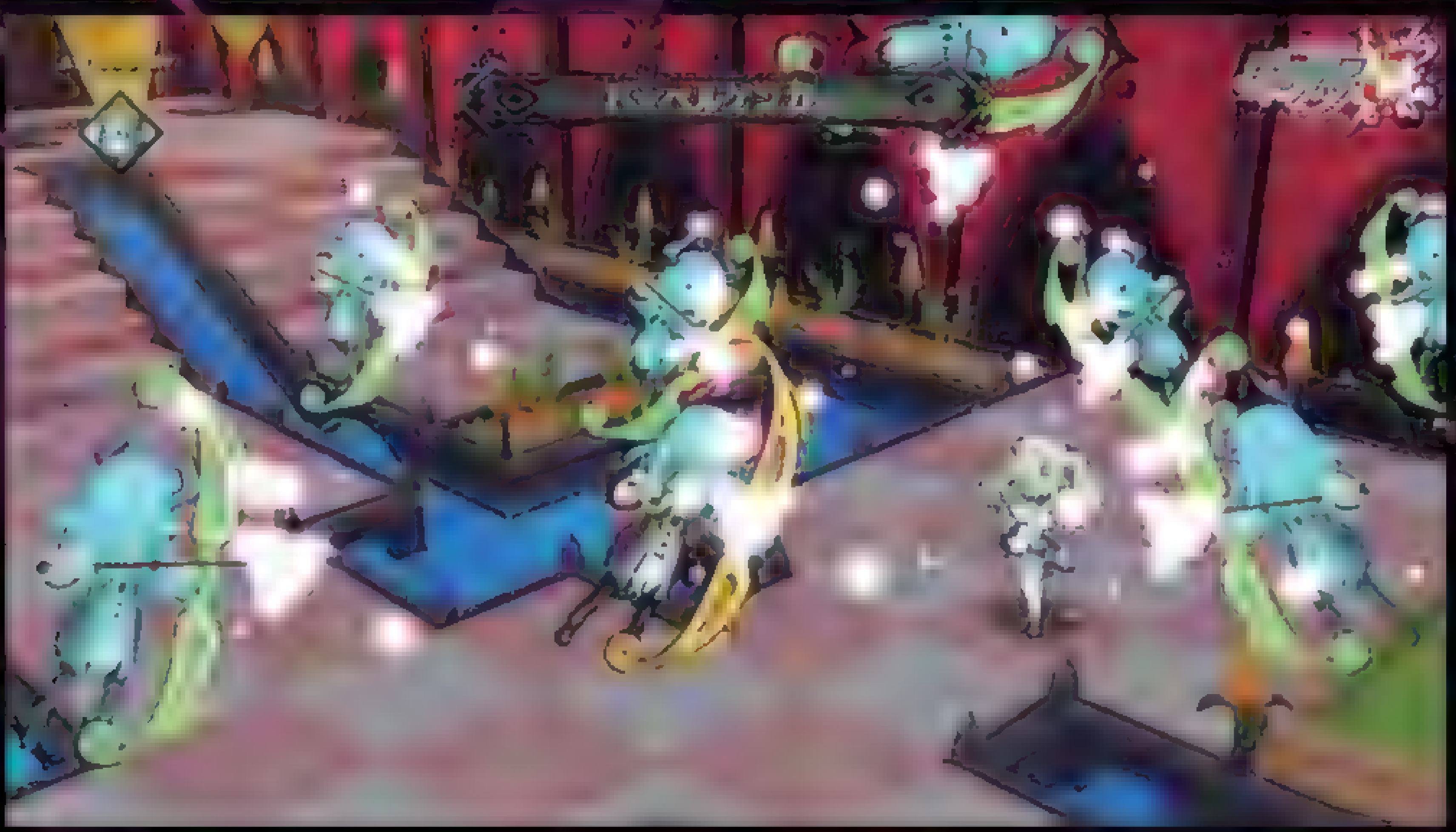
“练武”关卡也是系列的传统之一了，简单来说就是给玩家练角色的关卡。本作的练武魔界共有5关，都需要在魔界战略会议中通过了相关议题后才能挑战。与主线关卡一样，部分练武关卡初回配置会与以后的配置有所不同，不过一般来讲都是更方便于玩家练级的。值得一提的是，练武关卡的最后一关是解锁修罗次元议题的必要挑战之一。下面将会列出全练武关卡的解锁时机，不过后期练武关卡中敌人的实力较强，建议玩家做好准备后再来挑战。

关卡名称	可开启时期
第1の试炼	第8话以后
第2の试炼	第11话以后
第3の试炼	第15话以后
第4の试炼	后日谈
最后の试炼	通过后日谈剧本“悪しき凭依心篇”后

后日谈

后日谈相当于主线之后的追加剧情关卡，这些关卡与主线剧情无关，但会关系到一些剧情角色（比如游戏中的反派等）的加入以及一些额外奖励。此外，本作修罗次元的出现也和后日谈有关。下面就给出各后日谈剧本的解锁条件以及可获得条件，与修罗次元相关的剧本解锁条件过于复杂，会在下文中单独说明。

剧本名称	解锁条件	加入角色
ファントムコピ－篇	在魔界战略会议中通过议题“谜の魔界を調査したい！”	アサギ（之后与其对话可获得“MB9AS”）
咒いの魔女篇	在魔界战略会议中通过议题“兔兔魔界を复兴したい！”	マジョリタ
悪しき凭依心篇	咒いの魔女篇通过后，在魔界战略会议中通过议题“強大な魔力の原因を追いたい！”	ヴォイド（之后与其对话可获得“魔枪アベントシエ－レ”）
修罗次元の悪魔篇	在魔界战略会议中通过议题“新たな敌と战いたい！”（议题出现条件见下文）	ゴルディオン



修罗次元

修罗次元也是系列的老传统要素了，相当于游戏的 Very Hard 模式，也可以理解为游戏的真正形态。本作的修罗模式开启方法要简单不少，只需要完成固定的任务就会出现相关的议题了，议题通过后再与迷你魔界的ゴルディオン对话就能开启修罗次元。修罗次元的敌人强度非常之高，玩家的角色到达 9999 级以后也依然无法做到安心挑战，因此挑战修罗次元之前，还需要在道具界提升装备数值以及通过榨取俘虏获得的魔力来提升角色的能力值，不过在修罗次元中可以获得游戏中的最强道具与装备。下面就会列出修罗次元解锁必须通过的任务以及这些任务的解锁条件供各位玩家们参考。

任务名称	出现条件
荒々しい挑战者	任务“血に饥えた魔窟”达成后
丽しき刺客	任务“アイテムの神样”达成后
求めるは胜者のみ	任务“キャラ界制覇”达成后
始まりを告げる者	任务“魔界调查を极めよ”达成后

角色养成心得

角色养成一直是《魔界战记》系列”的最大乐趣之一，也是游戏中最值得挖掘的要素。下面笔者将为大家提供一些关于本作的角色养成以及最强装备获取的一些基本心得。当然游戏里有着多种多样的快速培养方案，希望下面的心得能够起到抛砖引玉的作用。

练级相关

前期的练级依然要依靠关卡里的经验值加成色块，60 级以前建议通过 2-1、3-4 这两个关卡练级，记得通过作弊屋调整敌人的强度。流程到第 8 话以后，先去尽快开启练武 1，在作弊屋中把敌人强度调到 1 星，之后就可以在练武 1 里刷 99 级的敌人了。不过一开始它们较难对付，可以考虑用塔攻击的特殊技（塔攻击特殊技只要不断使用塔攻击就能习得）来对付他们。具体可以先用 8 人塔攻击特殊技击破第一个敌人，之后再出击一名角色举起 8 人塔并用同样的方法再击破另一名敌人，之后再重复上述步骤。记得在作弊屋中调节经验值得获取率来提高升级效率，实力足够之后就可以让角色单刷了，通过这个方法一般可以把角色练到 300 级左右。

当然，如果玩家要练到 9999 级，光靠上面的方法是不够的。为此我们要做一些前期准备，首先把部队屋中的“イノセントお世话部队”、“ハンターチーム”升满，之后在住人屋（イノセント屋）的牧场培养技上达屋、EXP 增加屋、装备上达屋这三种住人（イノセント），具体的培养方法先把住人放到牧场中培养，待其成长到最大值后把它放回道具中，在道具界的 10 层选择イノセント强化路线，之后让“ハンターチーム”的成员收服住人提升其成长界限，再把收服的同种类住人融合，之后把同种类的住人放在牧场里成长并让他们生出新的住人，之后再重复之前的步骤，直到达到上限。其中 EXP 增加屋的上限为 900，其他两个为 1900，把它们移动到需要培养的角色的装备上，之后经验值的获得倍率就会成倍增长，并且可以快速提升特殊技以及装备的熟练度了，记得在作弊屋中根据需要调整倍率（同样的方法也适用于快速获得 MANA 和 HL）。

最强装备相关

如果玩家已经开启了修罗次元的话，可以先提升炼金部队的等级到最大，之后就能炼金出道具“修罗エクレア”，这是较容易获得的修罗道具中道具 Rank（一下简称 IR）较高的。之后玩家可以通过走修罗道具界提升道具等级，之后玩家就可以在该道具界中的敌人身上偷到 IR39 的次强装备。之后去跑次强装备的道具界，把装备 LV 提升到 85 以上，再进入该装备的道具界并且到达 100 层，在 100 层遇到的道具神 2（アイテム神 2）身上便携带着 IR40 的装备，之后从其身上偷取即可。需要注意的是，如果玩家在第 99 层使用デ－ル脱出的话，再次挑战时道具神 2 仍然会携带 IR40 的装备，但在 100 层脱出再回来时该装备就会消失。下面就给出所有次强装备、最强装备的名称，以供各位玩家参考。

种类	IR39 武器	IR40 武器
拳	アムルテン	フリ－ムスルス
剑	魔剑良纲	バ－ルソ－ド
枪	ドリルエンペラ－	霸枪ディアルグ
弓	魔神の大弓	ディヴァイン
铳	波动粒子魔炮	アクケルテ
斧	テスカトポリカ	ジリオンズバスタ－
杖	ソロモンの杖	ジエネシスワンド
魔物：打击	ウロボロスの环	バ－ルボディ
魔物：魔法	觉醒の勋章	暗黑银勋章

种类	IR39 防具	IR40 防具
铠	イ－ジスの盾	ヘラクレスの铠
秘宝	アルカディア	トラペゾヘドロン

奖杯相关

奖杯综述

《魔界战记》系列”的白金难度向来不低，有不少奖杯以耗时费力著称。不过本次的《魔界5》可以说比之前的作品好白了不少，主要原因是取消了收集相关的奖杯，而且修罗次元也比以前容易进入。而且由于加入了捕获系统以及喝药系统，获得强力角色的方法也不局限在练级和在道具界无限杀神提升装备数值了。总的来说，角色培养还是本作白金的关键，建议玩家首先以主线流程为主，在通关之后优先完成后日谈和一些任务，这是开启修罗次元的前提。当然，之后就是必不可少的培养角色的过程，具体心得可以参考上文。有了强力角色之后，通过修罗次元就不成问题了。之后还有极大伤害之类的奖杯，也可以通过堆能力数值来解锁。当然，还有一些解锁方法较为特殊的奖杯，下面会为大家简单说明。

奖杯列表

名称	杯种	取得条件
全トロフィ-获得	白金	获得所有其他奖杯
第1话クリア	铜杯	通过本篇第1话
第2话クリア	铜杯	通过本篇第2话
第3话クリア	铜杯	通过本篇第3话
第4话クリア	铜杯	通过本篇第4话
第5话クリア	铜杯	通过本篇第5话
第6话クリア	铜杯	通过本篇第6话
第7话クリア	铜杯	通过本篇第7话
第8话クリア	铜杯	通过本篇第8话
第9话クリア	铜杯	通过本篇第9话
第10话クリア	铜杯	通过本篇第10话
第11话クリア	铜杯	通过本篇第11话
第12话クリア	铜杯	通过本篇第12话
第13话クリア	铜杯	通过本篇第13话
第14话クリア	铜杯	通过本篇第14话
第15话クリア	铜杯	通过本篇第15话
最终话クリア	铜杯	通过本篇最终话
いざ修罗次元へ	银杯	突入修罗次元
修罗を统べしもの	金杯	制霸修罗次元
ピョンピョン!	铜杯	在迷你魔界等地区跳跃超过1000次
爱の铁拳	铜杯	在迷你魔界等地区殴打角色100次
ゴ-ル!	铜杯	在角色界到达了终点
恶魔的解决手段	铜杯	用暴力使魔界战略会议的议题通过
ボ-ナス总取り	铜杯	在一关中获得所有的额外奖励
任务の达人	铜杯	完成20个以上的任务
魔界战争胜利!	铜杯	在道具界击退了别的魔界
いでよミニ魔界!	铜杯	首次在关卡中召唤魔界
トロフィ-顶戴	铜杯	通过获得奖杯的议题
ジオマスタ-	铜杯	达成5次以上色变化连锁并全消
1亿HLの诚意	铜杯	在魔界战略会议中支付了1亿以上的HL
挫折	铜杯	有过一次“Game Over”
いい汤だな♪	铜杯	在道具界小屋调查了温泉功能
捕获マスタ-	铜杯	俘虏捕获数超过100人
大魔界	铜杯	魔界中的居民超过100人
冒险家	铜杯	魔界发现回数超过100次
食べて大丈夫……?	铜杯	吃了放了100天以上的咖喱
恶魔寸剧	铜杯	看过20个以上的迷你事件
魔奥义发动!	铜杯	初次发动了魔奥义
合体攻击だ!	铜杯	初次发动了合体特殊技

名称	杯种	取得条件
怒り爆发	铜杯	我方进入复仇模式100次以上
コンボマスタ-	铜杯	连击数20以上达成
ボ-ナスマスタ-	银杯	一个周目中获得50个以上的关卡初回额外奖励
ジョブマスタ-	银杯	解锁全部的泛用角色
大金持ち	银杯	解锁的HL超过100亿
アイテム强化名人	银杯	将道具的等级提升到最大
キャラ强化名人	银杯	通过角色界的魔王级关卡
思いがけぬ敌	银杯	在道具界打败投掷鸡蛋的BOSS
究极の贵重品	银杯	获得了史诗级的道具
传说をこの手に	银杯	在道具界获得一把传说武器
レベルの最果て	银杯	一名角色到达9999级
极大ダメ-ジ	金杯	给予敌人超过100亿的伤害（比例伤害及一击必杀除外）

难点奖杯说明

爱の铁拳：让角色加入“ミニ魔界生活支援部队”，之后就能殴打迷你魔界中的同伴了，100次后跳杯。

食べて大丈夫……?：在咖喱屋制作一份咖喱，之后去进行100场战斗，看到放置天数达到100天了就把它吃掉，之后解锁奖杯。

コンボマスタ-：需要用9个弓箭手和1个枪手同时发动攻击，枪手的魔能力能够保证命中率，而弓箭手的魔能力会使他们在攻击后能够追加攻击。当然玩家也可以通过魔界战略会议中的议题直接把出击人数增加到20人，之后解锁该奖杯就很轻松了。

ボ-ナスマスタ-：同样可以利用9个弓箭手外加1个枪手来达成，原理便是通过高连击数来提高奖励槽的增加倍率，当然也可以使用增加奖励槽条数的消费道具（如カセゲ-ル等）来降低难度，通过此方法打过50关后解锁奖杯。

思いがけぬ敌：即打到田中デスダ-ク，他会在道具界中乱入，普通模式下可以轻松打倒，但修罗难度下实力会变得很强，建议在普通道具界解锁该奖杯。

究极の贵重品：首先将一个RARE值较高的道具的LV升到500使其RARE提升，之后通过开道具会议通过提升RARE值的议题把RARE提升到100，之后就能解锁奖杯。

传说をこの手に：传说武器只能在武器道具界中随机出现的小屋“传说の武器部屋”中获得，获得的武器种类与道具界所在的武器相同。传说武器的获得与以下条件有关：①普通道具界时，有一名角色目标武器种类的熟练度已经达到40以上；②修罗道具界时，已经获得了目标武器种类的最强武器（即IR40的武器）。

极大ダメ-ジ：可以利用连击达成，20连击可以使伤害变为3倍，实际只需要打出33亿以上即可，注意让主要输出最后攻击。当然，也可以利用マップエディット屋的地形设置达成我方强化+200%、敌弱体化-200%、攻击力+200%、防御力-200%、属性耐性-200%的地形。此外，多利用提升攻击力的武器、魔能力以及辅助魔法也可以轻松解锁该奖杯。

新追加系统——防御OD

前作引入的“强化状态”（Over Drive）系统在本作中有了新的突破。原本当角色处于防御状态的时候，同时按下ABCD四键会触发障壁解放将附近的对手炸开。而在本作中，该操作变更为开启强化状态，这个操作官方命名为“奇袭OD”（Over Drive Raid），国内一般简称为防御OD。防御OD与取消OD一样，有效时间仅为正常OD的一半。

防御OD从输入指令开始到进入OD状态需要经过一定的发动时间，这段时间中角色处于全程无敌状态，但不会停止周围的时间，因此“利用对手的攻击硬直开启防御OD后以快速招式反击”这个套路对于收招比较正常的单招而言几乎是不顶用的。防御OD应该瞄准对手的攻击连锁硬直，又或是那些持续长时间无法防御的招式。举两个例子：RAGNA使用5B＞5C的连锁时，TAGER可以防御RAGNA的5B后立刻开启防御OD，以无敌时间回避掉5C，然后立刻以投技超杀反击无法行动的对手；RACHEL使用5CC＞632146B拖延时间回复风槽时，可以防御5CC，看到暗转后立刻发动防御OD，然后以各种远距离＋无敌时间长的超杀反击。

对应《苍翼默示录 刻之幻影》街机最新2.0版本的《扩张版》横跨4平台推出，同时也是系列许久不见地回归微软平台。相比前作，游戏更改了角色平衡性，追加了新系统和新角色，而对于奖杯党的福音是：降低了奖杯的整体获得难度。由于基本系统变化不大，因此本文不再赘述，读者们请参考《游戏机实用技术》总第334期，或是《PS3专辑》Vol.24的相关内容。本攻略以PS4版为蓝本撰写。

苍翼默示录 刻之幻影 扩展版	Arc System Works	格斗
多机种	BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA EXTEND	日版
	2015年4月23日 本地1～2人 在线2人 对应年龄 15岁以上	
	售价为PS3/PS4/Xone：6264日元、PSV：4800日元	

主菜单说明

本作中的主菜单与前作相比没有什么大调整，依旧分为6大类，分别是PRACTICE、STORY、BATTLE、NETWORK、COLLECTION和OPTIONS。后文中与前作相同的菜单模式只作简短叙述，仅对发生变化的部分做出详细说明。

PRACTICE

练习类。该类别下分为教学模式（チュ－トリアルモ－ド）、训练模式（トレ－ニングモ－ド）和挑战模式（チャレンジモ－ド），都是玩家个人练习用的模式。

© ARC SYSTEM WORKS

チュートリアルモード：推荐初次接触本系列的玩家在此学习并练习游戏的基础知识与角色特性。

トレーニングモード：标准的训练模式。

チャレンジモード：挑战模式。以完成任务的方式练习角色的官方推荐连段。从简单到复杂，包括了使用必杀技、实战简易连段和高难度表演用连段等。本作的连段命题由前作的 30 条缩减为 20 条。

STORY

单机故事类。该类别下分为故事模式（**ストーリーモード**）、“再教教我！莉琪老师！”（**もっと教えて！ライチ**先生）、“《Remix Heart》出差版”（**リミックスハート出张版**）和用语集，主要用于让玩家理解系列故事上的设定和各种背景，然后享受本作的故事剧情。

ストーリーモード：体验官方剧情的故事模式。下文将详细解说。

もっと教えて！ライチ先生：用于回顾系列作品设定的迷你小剧场。玩家可以在 Q 版角色的指引下，重新温习以往作品中发生的剧情和设定。

《Remix Heart》出差版：以漫画《Remix Heart》为主题的剧情，讲述了士官学校时代的故事。主人公为漫画版的主人公麻衣，依次完成四个章节的阅读后即可获得奖杯。

用语集：对于故事模式中出现的难解词汇和人物，给出说明的辞典模式。

故事模式

本作中的故事模式相比前作发生了一些变动。除了前作就有的通常主线故事模式外，还追加了“ANTHOLOGY”、“EXTEND STORY”和“EXTEND GAG”，后两者还与奖杯挂钩。下面详细分析一下。

※在故事模式选择画面下，按下△键可以开启“STYLISH”模式，连续按一个键就能打出连段，适合那些 FTG 苦手，却想推进剧情的玩家。

●主线剧情

与前作相同，分为“六英雄篇”、“刻之幻影篇”和“第七机关篇”三条路线发展。其中“刻之幻影篇”作为主线，而另外两条路线则作为支线辅助存在。三条路线的剧情相互补充，全部完成后玩家就能完整得知本作的故事剧情。

剧情推进方式采取的是阶段制，前一个阶段的所有正统内容全部完成后，才会开启后一个阶段的篇章。作为攻略方式，首先完成三条路线当前阶段所有的内容，顺序不限。每当故事中出现选项时，选择第一项就可以进入正统发展路线，第二项则进入搞笑结局。一直沿着正统路线走下去，中途的战斗全部胜利（除了“刻之幻影篇”EP14 中，NOEL 对 TSUBAKI 战要求不攻击、躲避 30 秒以外）。到某个章节结束时，画面右下角出现“to be continue”的字样，就说明该阶段的当前路线内容已经全部完成。当前阶段的三条路线正统剧情全部完成后，就会开启下一个

阶段。最后所有剧情于“刻之幻影篇”合流，即可完成正统剧情。完成正统剧情后获得奖杯，可以解放弑神模式（**ハイランダーアサルトモード**），以及观赏模式下兽兵卫和帝两名角色的系统音的购买权。

正统剧情完成后，就要开始回收搞笑结局。注意观察路线图上章节图标中，人物头像旁边带有“☆”符号的章节，就代表该章节有着路线分歧。回到选项分歧处选择第二项即可进入搞笑结局。完成所有内容的章节，其章节图标的最前端会显示圆形图标，未完成所有内容的章节则显示半圆形图标，玩家可以借此分辨。（当然这些搞笑结局跟奖杯收集没有关系，奖杯党跳过也无妨。）

●ANTHOLOGY

该模式下的“EXTRA STORY”为 RACHEL 公主亲自解说的“CT”（前前作）和“CS”（前作）剧情总集篇（前作 PSV 版中已经收录）。当中的分歧选项选择第二项，就可以进入海边休闲路线，可以看到几名主要角色的泳装与海边玩乐情节。

●EXTEND STORY

与主线剧情的架构相似，为 KAGURA、KOKONOE 和 BULLET 三个角色各自的故事。这些故事没有分歧选项（BULLET 线甚至连战斗都没有）。全部完成后获得奖杯，并开启“EXTEND GAG”模式。

●EXTEND GAG

一开始无法选择的模式，完成“EXTEND STORY”后开启。收录了大量角色的搞笑剧情。同样没有分歧选项和战斗，全部完成后获得奖杯。

BATTLE

战斗类。该类别下分为街机模式（**アーケードモード**）、对战模式（V.S. **モード**）、Adhoc 模式（**アドホックモード**、PSV 版专有）、ABYSS 模式（**アビスモード**）、分数挑战模式（**スコアアタックモード**）、UNLIMITED MARS 模式（**アンリミテッドマーズモード**）和弑神模式（**ハイランダーアサルトモード**）。

アーケードモード：标准的街机模式。玩家击倒 8 个对手后就能通关，并解放 3 张观赏模式中对应角色的 CG。

V.S. モード：单机下的自由对战模式。可以选择对 CPU 战和对人战，自由选择 BGM、场地以及各种 UM 角色。PSV 版中仅可选择对 CPU 战。本作中在战斗结束后，追加了保持设定新开下一场战斗的再战选项，大幅加快了游戏节奏。

アドホックモード：PSV 版专门的选项。与身边同样持有该游戏的玩家进行线下联机对战。

アビスモード：经典的 ABYSS 模式。玩家强化自己的角色挑战迷宫，与越来越强的角色战斗，最后击倒 BOSS 视为通关。奖杯只需要完成前 6 个地下城即可获得。下文将会详细解说。

スコアアタックモード：依次挑战 10 名对手，赚取高分的分数挑战模式。一共有三条对战路线可以选择，玩家可以选择自己比较擅长应付的阵容。

アンリミテッドマーズモード： 经典的 UNLIMITED MARS 模式，玩家要依次挑战 10 名固定强度的 UM 角色。同样一共有三条对战路线可以选择，玩家可以选择自己比较擅长应付的阵容（当然其实不管哪条路线都很难就是了）。

ハイランダーアサルトモード： 在故事模式正统路线通关后才开放的隐藏模式，可以自由选择角色挑战故事模式的最终BOSS 建御雷神。由于相关奖杯不再需要全角色过关，因此选个比较好打的角色，例如HAKUMEN、RAGNA和KAGURA之类的都能轻松解决。

ABYSS模式

地图中有 11 个小地下城可供挑战，开放难度由简单至困难，玩家可以循序渐进地进行挑战，打穿等级 10、难度为“FINAL”的第 10 个地下城后基本可视为通关。第 11 个地下城等级与难度均为“∞”，层数更是达到 100000 层，属于挑战极限的地下城，不列入正常考虑范围内。

进入地下城之前，玩家可以先点击左侧下方的绿色商店图标，以游戏中的“P$”点数购买道具，强化自身的能力。P$ 点数在战斗相关的模式中均可获得，当然在 ABYSS 模式中是赚取最快的。而道具需要在 ABYSS 模式中挑战 BOSS，将其击败后选择获得，之后才会出现在商店里。每个道具各自有不同的 COST 值，要求玩家的总 COST 残余容许量大于该道具时才能装备。初期玩家的总 COST 容许量为 3，会随着通关地下城的个数而逐渐增加。

整备完毕之后就可以挑战地下城了。第一次进入新的地下城都是从 1 层开始。玩家会先与正常角色进行对战，这就是在地下城中前进。用高 HITS 数的招式攻击对手，能够加快前进的步伐。当前层数也会随时显示在战斗画面的右上角处。每击败一个正常的对手，玩家角色的体力都会得到 10% 的回复。在每前进至 20 的倍数层时，当前战斗就会强制中断而进入 BOSS 战，玩家也会回复 50% 的体力。BOSS 是经过各种强化的角色，一般四围数值都极高。将其击倒后，即可出现战利品界面，玩家可以选择四围数值的奖励（四围数值中红色图标代表攻击力、粉色图标代表防御力、蓝色图标代表 HG 槽初始量、绿色图标代表移动速度）、前进层数的奖励、P$ 点数的奖励、回复体力的奖励以及道具奖励。要注意 BOSS 战后的剩余体力槽会回复 10% 后直接带入下一场正常战斗，因此不要觉得打倒了 BOSS 就可以松一口气。在 BOSS 战后获得的奖励中，四围数值奖励会永远加算在当前角色身上（觉得过高也可以在商店中调整），道具获得一次之后，效果持续至离开 ABYSS 模式，不过以后也可在商店中买到。

击倒当前地下城最底层的 BOSS 角色后，即视为突破该地下城。中途任意一场战败即视为 GAME OVER，强制离开 ABYSS 模式，不过战斗中一路获得的金钱和道具以及四围数值都全部自动保留。推荐战利品选择优先道具，其次是防御力，毕竟要以保命为主。接下来是攻击力和 HG 槽，提升快速解决战斗的能力。速度是四围中最不重要的一项，放到最后才考虑。攻略后期高难度地下城时，一定要带上降低敌人 AI 等级的道具。

NETWORK

网路类。首先要选择“NETWORK MODE に接续”，让游戏连接上网路后，才会出现下级选项。下级选项分为等级配对（ランクマッチ）、玩家配对（プレイヤーマッチ）、网战大厅（オンラインロビー）、家用主机版专用选项）、玩家情报（プレイヤーデータ）和 PlayStation@Store。

ランクマッチ： 能够提升自己网络段位的等级配对，下文详细解说。

プレイヤーマッチ： 不影响自己网络段位，能够自由寻找其他玩家对战。本作的玩家配对所创建的房间为可视化房间，行动方式可以参考网站大厅。下文详细解说。

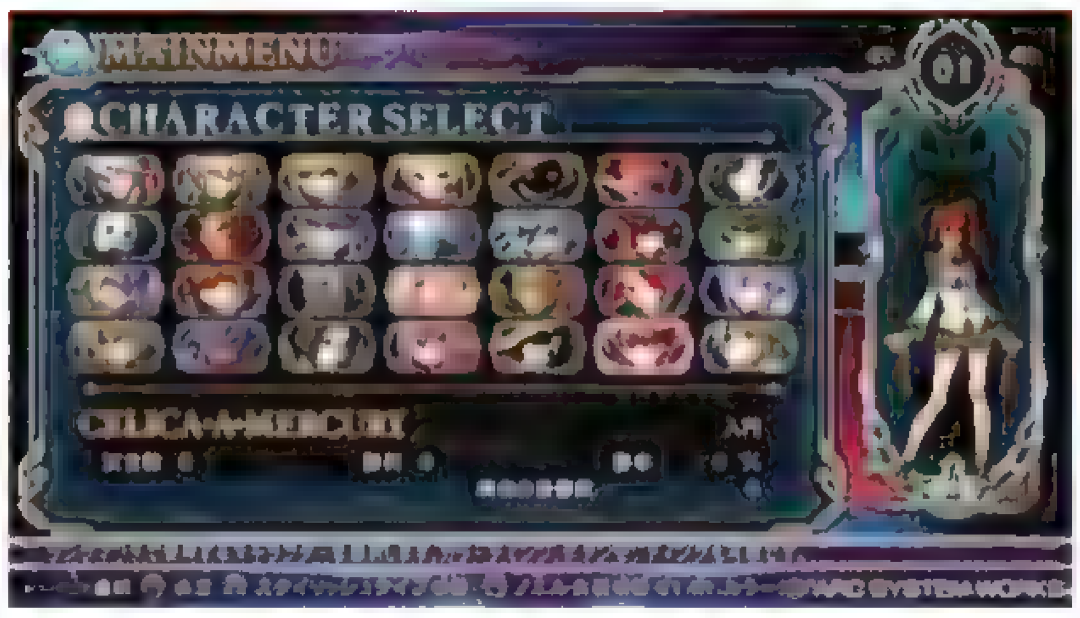
オンラインロビー： 进入在线对战大厅，寻找同大厅内的玩家对战、交流。下文详细解说。

プレイヤーデータ： 将排行榜（ランキング）、玩家清单（プレイヤーリスト）、D-Code 编集和房间设定（マイルーム设定）整合起来的选项。下文详细解说。

PlayStation@Store： 进入 PSN 商店，购买本作相关的 DLC。注意如果前作有买过 DLC，那么这些 DLC 可以直接在本作中继续使用。

等级配对

初次进入该模式，会要求玩家预先选定一名使用角色，而玩家的网路段位就与这名角色捆绑。例如选用 RAGNA 打到初段，如果下次换成从未使用过的 JIN，那么段位又会变回入门级。选好角色后进入下级菜单，里面共有 5 项选项。



検索： 按照事先设定好的条件搜寻对战对手。

エントリー： 按照事先设定好的条件报名参战，同时自己可以玩其他大部分的模式。有人搜寻到自己的话，会在右下角弹出小窗提示。

検索条件の指定： 可以设定报名方式（エントリー形式）、设定地区（エリア设定）、玩家等级（プレイヤーレベル）、通信速度制限、比赛完遂率（试合完遂率）、平台（ハードウェア）和 SHARE 机能许可。其中报名方式分为视窗连络（ポップアップ连络）和快速（クイック）；设定地区分为任意（どれでも）和只限同一地区（同じエリアのみ）；对手等级分为跟自己差不多（同じくらいの强さ）、比自己强（自分より強い）和谁都可以（谁でも）；比赛完成率分为随意（谁でも）和只限较高的人（高い人のみ）；由于 PS4 版与 PS3 版可以联机，因此平台可以设定只搜索 PS4 平台玩家（PS4 のみ）和任意（どれでも）；SHARE 机能许可一项可以选择是否进行共享。

キャラクター选择： 更换参加等级配对的角色。

履历を阅览： 查看对战过的对手的情报。

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

特快专递

苍翼默示录 刻之幻影 扩展版

玩家配对

ルーム作成：建立自己的房间，可以详细设定各种条件。其中值得一提的是“ルームタイプ”的设定，“对战＆观战ルーム”是传统的两人对战，其他人一起观战的模式；“全员乱战ルーム”是房间中所有玩家可以两两捉对同时对战的模式；“トレーニングルーム”是邀请对手一起进入练习模式；“リプレイ鉴赏ルーム”无法对战，由一名玩家播放录像，其他玩家可以一起观看。本作还新增了“チーム对战ルーム”，可以进行组队战。而且这些设定都可以在房间建立以后更改，非常方便。

ルーム检索：设定条件搜寻房间。

履历を阅览：查看对战过的对手的情报。

招待メールを确认：确认朋友给自己发的对战邀请，可以直接进入朋友建立的房间。

●房间

本作的房间为可视化房间，进入之后玩家可以操控自己的虚拟形象四处走动，更直观地与对手进行互动。在房间中，左摇杆或方向键控制角色移动，○键为报名参战，×键为取消／离开房间，□键查看当前房间玩家列表，△键为跳过自己，R1键为使用定型文发言，R2键改变对话窗口大小，L1键可以打字发信息，Start/Option键则是打开菜单更改房间设定。注意菜单中可以设定组队战的回复体力量，让对战更具乐趣。

在线对战大厅

进入后首先会看到《苍翼默示录》世界观中的世界地图，各个服务器也冠以游戏中各个都市的名字，除了左侧列表外，从右上角也可以查看到当前服务器的游戏人数。选择一个人多的服务器进入，然后选择人较多的大厅进入即可。

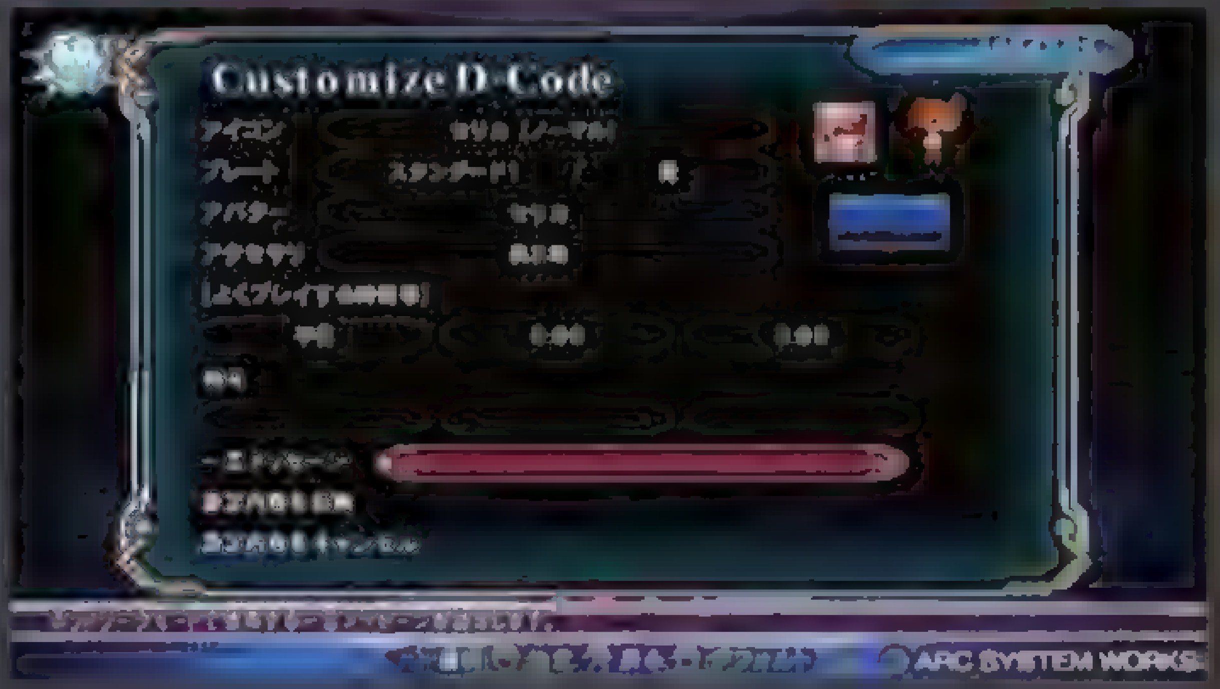
进入大厅后，玩家会以虚拟形象的方式出现。大厅的环境模拟了街机厅，玩家前往空着的对战机台，即可跟对面的玩家展开对战。在大厅中，左摇杆或方向键控制角色移动，×键改变移动速度，△键可以发表情，□键查看当前大厅玩家列表（会显示通信速度），R1键为使用定型文发言，R2键改变对话窗口大小，L1键可以打字发信息，Start/Option键则是打开菜单。想要离开当前大厅，可以从菜单中选择“退室する”，也可以直接从大厅中央的门离开。

玩家情报

内含将排行榜（ランキング）、玩家清单（プレイヤーリスト）、D-Code确认／编集和房间设定（マイルーム设定）。排行榜可以查阅自己各项模式下成绩在网络上的排名。玩家清单可以查看与自己对战过的对手的详细情报。以下详细解说D-Code编集和房间设定。

●D-Code编集

在这里可以编集自己的详细情报。“アイコン”是其他玩家搜索时看到你的图标显示；“プレート”是其他玩家看到你的详细情报时显示的面板；“アバター”是自己在网战大厅和房间行动时的虚拟形象；“アクセサリ”是角色虚拟形象的个性化装饰；“よくプレイする时间带”是填写自己经常在线的时间，方便其他玩家寻找自己对战；“称号”是反映在详细信息中的头衔，大部分需要用P$点数购买，然后自由组合；“一言メッセージ”类似于个性签名。全部设定完毕后，按下“设定内容を反映”就能保存完毕了。



●房间设定

在这里可以改变玩家配对中自己创建的房间的样式。可供改变的部分为壁纸。

COLLECTION

收集类。下分影片剧院（リプレイシアター）和观赏模式（ギャラリーモード）。

リプレイシアター：网战上自己打过的对战都会自动保存下来，可以在这里随时回顾。录像保存的筛选可以在OPTIONS分类的“网路（ネットワーク）”中进行详细设定。由于录像保存数量有上限，随着对战场次增加，以前的录像会慢慢被覆盖掉，因此在“全て”的界面下对特定的录像按R，即可使其右侧出现“★”，将其永久保存至“お气に入り”界面下。

ギャラリーモード：查看与购买游戏中的CG、影像、同人插画。其中在“ITEM”一栏下可以直接购买UM角色使用权、角色颜色（包括前作中的特典颜色）、系列场地（包括前作DLC场地）、系列背景音乐和大厅／房间虚拟形象。注意本作中的系统音仍然是DLC要素，无法在观赏模式下进行购买，不过在完成故事模式的主线剧情后，会自动解放兽兵卫和帝的系统音，可在“VOICE”一栏下各以20000P$点数购买。

OPTIONS

游戏设定类。该分类下可以对游戏进行各种设定，就不一一阐述。“ボタンセッティング”一项中追加了“ポジションリセット”的设定，可设置按键也追加了触控板/SELECT键。

新角色简单介绍

CELICA

基础战术

虽然CELICA是与自动人偶密涅瓦一起出场，但并非如CARL和RELIUS那样需要操作两个角色，而是像正统风格角色一样，绝大部分攻击都由人偶完成，因此说玩家是在操作密涅瓦战斗也无可厚非。必杀技方面，飞行道具、无敌对空技、突进技、中段攻击和空中急速下落攻击等招牌型招式一应俱全，非常适合初学者选用。

而CELICA最具特征的Drive能力，是以方向键+D组合的各种连携攻击，有点类似于NOEL的零铳连锁系统和KAGURA的D系派生技。始动技为D、6D、2D和JD这4招，之后可以派生中继技→终结技的两段派生攻击。虽然中途不能夹杂必杀技取消，但中继技与终结技都可以根据不同方向的组合发动不同的攻击方式，而且不管怎样的连携方式都能连续命中，使用起来非常简单。终极技有高威力的D、版边可以追加连段的6D、以及能够强制击倒对手的中段技2D，可以根据实际情况分别使用。而当D连携被防御时，可以选择中继技后中断攻击，或是以难以遭到确反的6D来牵制对手。

推荐技

由于CELICA没有设置系的飞行道具，因此基本要以本体采取攻击行动。首先要把握她的各种主力技的性能，然后再构筑出灵活的立回方式。

●5B

横向判定长，容易碰到对手。预先连携3C的话，确认命中之后就可以带入D连携的连段。

●6B

头属性无敌的对空技。命中空中的对手后附加强制扣地反弹效果，后接2C可以带入连段。

●214C

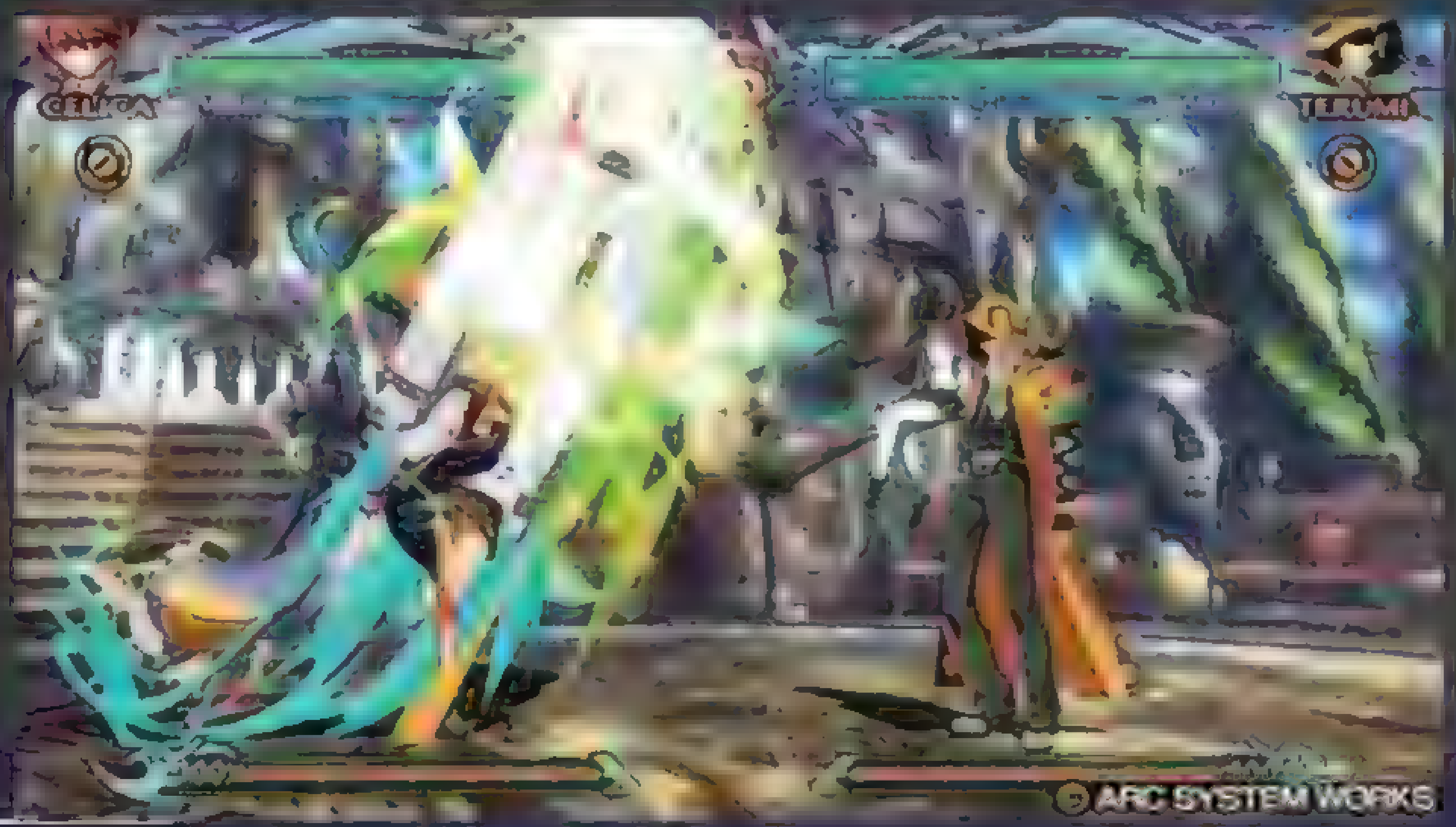
被防御后也很难被确反的突进攻击。能够瞬间缩短与对手的距离。

●236C

输入指令后稍等片刻才会出现无敌时间的升龙型攻击。蓄力时按住C键的时间内无敌时间也一直持续。

●632146C

无敌时间极长的突进超杀，被防御也没有破绽，非常适合用来脱离版边和凹招。



应用连段（三标）

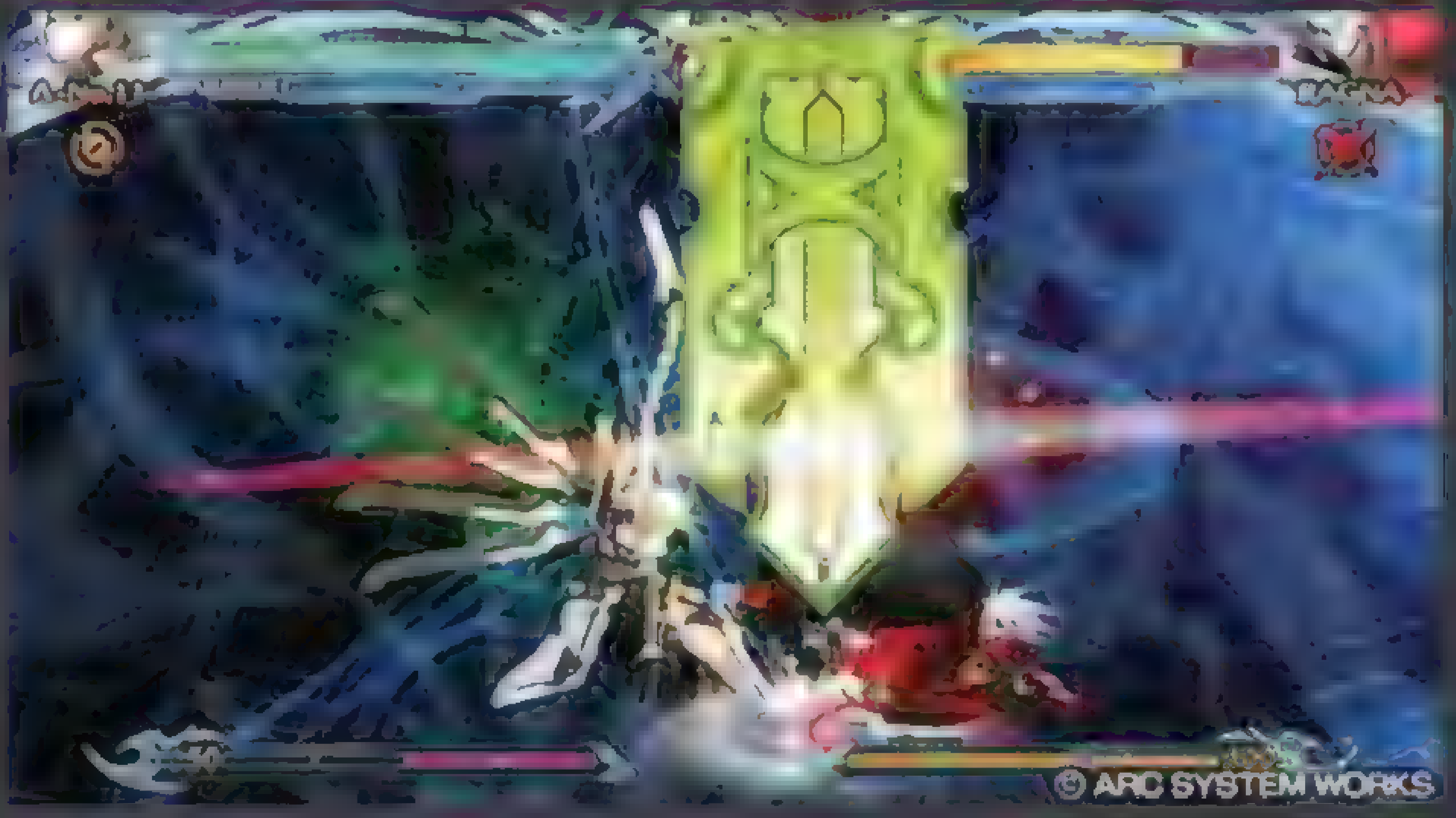
连段构成	备注
2A>2B>3C>2D派生6D派生6D	A始动基本连段。远端3C命中的话，将2D换成6D
投技>214C（最大蓄力/背火）>6C>214C（最大蓄力/背火）>5D派生5D派生2D	投后连段。214C最大蓄力的背火是提高伤害的重要组成，其他类似的连段也可以多多尝试带入这招
【对手版边】5B>2B>5C（4HITS）>3C>2D派生6D派生6D>2B>5B>6B>2C>5D派生5D派生2D	版边连段。3C>2D的部分在接近版边的情况下能搬运过去，一定要熟练掌握
【自身体力30%】2B>3C>ODC>3C>2D派生6D>214C（最大蓄力/背火）>5D派生5D派生6D>632146C	OD连段。注意3C最远端击中时不成立

Λ-No.11-

基础战术

在本作回归的Λ（拉姆达）依然是远距离以D系攻击牵制对手行动，同时靠236系突进技夺取伤害的万能型角色。她还拥有设置型飞行道具，能够在绝对安全的情况下靠近对手。D系攻击为召唤飞行道具进行攻击，配合方向键输入还能够改变飞行道具的攻击方向。与ν（纽）不同的是，她的D系攻击触碰到对手后会自动追加第二击，便于玩家专心确认命中情况。

推荐技



Λ的基本战术是远距离战。利用D系攻击不断牵制对手，同时观察对手的习惯，再转入有把握的进攻。

●D系

5D为攻击前方的主要地面牵制技。6D为对上方向约30°的封跳技。2D为对上方向约45°的对空技。4D是从对手头部后方出现的中段攻击。JD为斜上方、J6D为远距离斜下方、J2D为更靠内测的斜下方攻击。常用的牵制方式为空中后急退，在拉开距离的同时，于落地前以各种空中D进行小破绽的牵制。

●6A

头属性无敌的对空技。受身不能时间也比较长，可以用在连段当中。

●6B

改变了指令的中段浮空技。在近距离战中与2B配套使用，命中后可以从2D带入连段。

●236B

版中的连段终结技，而在版边还可以继续追加后续连段。在对手防住D系攻击后使用，也有遏止对手乱动的效果。

●236D

让对手防御后，能够形成长时间拘束效果的设置型飞行道具。确认到对手的防御后，可以立刻展开二择。混入各种 D 系攻击后突袭有不错的效果。

应用连段（三标）

2A>2B>3C>236B	A始动的基本连段。命中后对手强制倒地且拉开距离，可以回到有利的远距离战
6B>2D>J2D>JD（jc）>J2D>J5D>J6D>632146D	中段始动基础连段
【对手版边】2B>3C>236B>2B>6A>6C>236C>22D>2D>J2D>J6D>J5D>J214D	版边连段。2B>3C的部分更换成6B>延迟2D的话，则变为对应的中段始动
【对手近版边】22D（CH）>236C>5C>6C>214D>前冲5B>6A>JD>J2D>J214D	突进中22D骗拆投成功后的稳定连段。版中的话可以在236C后面带入前冲6A

奖杯列表

主机版因为可以单机刷奖杯，再加上前作难点奖杯在本作中难度下调，因此打起来并不会很麻烦。顺利的话应该能在 30 小时左右完成。PSV 版需要玩家联机协助，但由于只对应下载版，因此难度稍高。注意所有关于角色的奖杯都不能在教学模式、训练模式、挑战模式和故事模式中获得。以下为推荐白金路线：

1. 完成故事模式的主线正统剧情、EXTEND STORY 和 EXTEND GAG。

2. 在训练模式中选择一名主力角色，熟悉其技战术与连段，顺手拿到“トレモ势”奖杯。

3. 使用该角色完成挑战模式的 20 条命题连段。

4. 使用该角色完成分数挑战模式一次。

5. 在网路模式下编辑并改变自己的房间设定，获得奖杯“ゴ－イングマイホ－ム”。

6. 使用擅长的角色进行线上等级配对战，打到初段，并保存一场录像。

7. 使用擅长的角色在玩家配对战中创建房间，等待其他玩家进入，然后用预设定型文说一句话。

8. 在影片剧院模式下播放一段录像。

9. 选择 HAKUMEN 挑战 ABYSS 模式，突破前 6 个地下城（多使用 6A、6B、6C、3C 这几招即可事半功倍）。期间将白面的攻击力提升到 70 以上，然后找防御力为 0 的角色，以 6C（最大蓄力）> 632146C（3 段蓄力后刀刃命中），打出 10000 以上伤害，顺手解除“お ま た せ”奖杯。

10. 回收教学模式、街机模式、弑神模式、UNLIMITED MARS 模式和挑战模式的奖杯。

11. 在各种线下、线上对战模式中，拿到全部角色相关奖杯。有条件的话请与朋友在对战中的训练房间互刷，能节约一些时间。

12. 在观赏模式和线上模式玩家配对战中，补齐最后的购买类奖杯。

白金	刻の幻影EX	Fully Extended	获得其他所有奖杯
铜杯	はじめの一歩	Lesson Is More	完成教学模式（チュートリアルモード）到初级为止的全部内容
铜杯	トレモ势	Impersonal Trainer	训练模式（トレーニング）中累积输出10万伤害
银杯	君格斗ゲームうまいねぇ!	Bread and Butter	挑战模式（チャレンジ）中完成全部命题的50%
银杯	100%中の100%	Frame Advantage	挑战模式（チャレンジ）中完成任意一个角色的全部命题 小编选择RAGNA，第20条命题打法为：OD>214D（CH）>236D（RC）>6D派生D×2>5D>623D派生236C派生214D>JD>J214B派生214D（jc）>JD>J214D>214214D。难点在于最后的214214D，需要JD>J214D的部分中JD打最大延迟，尽量让Ragna靠近地面出招
金杯	森Pの次回作もご期待ください	Look Forward To It	完成故事模式（ストーリー）中的正统路线剧情
银杯	俺达の战いはこれからだ!	Ample EX	完成故事模式（ストーリー）中的EXTEND STORY
银杯	续きは漫画で…	Heart To Heart	完成《Remix Heart》出差版（リミックスハート出张版）全章节
铜杯	ギャグストーリーは突然に	Gag Order	完成故事模式（ストーリー）中的EXTEND GAG全章节
铜杯	续きはよ	Just a Taste	完成街机模式（アーケードモード）一次
银杯	生まれた意味を知るモード	Six Education	突破深渊模式（アビス）的前6个地下城
铜杯	ハラショー!	Wunderbar!	完成一次分数挑战模式（スコアアタック）
铜杯	「プレイヤー」を、尝めんなよ	Martial Law	在UNLIMITED MARS模式（アンリミテッドマーズ）中进行10场战斗
银杯	驱逐してやる!	Easy There Big Fellow	完成弑神模式（ハイランダーアサルトモード）一次
铜杯	全阶层都市が泣いた	And The Winner For Best Picture...	在影片剧院模式（リプレイシアター）播放一次录像
银杯	Unlimited Blazblue Works	Unlimited Blazblue Works	在观赏模式（ギャラリー）中购买所有UM角色
金杯	大人买い	Patron Of The Arts	在观赏模式（ギャラリー）中消费10万P$
铜杯	梦を、梦で终わらせない。	Your Guest Is As Good As Mine	在观赏模式（ギャラリー）中购买一张スペシャルゲスト的插画
银杯	あえて言おう、初段であると	These Go To Eleven	在网路模式（ネットワーク）的等级配对战中将等级提升为初段
铜杯	ゴーイングマイホーム	Make This House A Home	在网路模式（ネットワーク）中编辑自己的房间（マイルーム）
银杯	ゆっくりしていってね	Howdy Stranger	在网路模式（ネットワーク）的玩家配对中创建房间，并等待其他玩家进入
铜杯	格ゲーコミュのランクが上がった!	Good Neighbor	在网路模式（ネットワーク）的玩家配对中创建房间，并使用定型文发言
银杯	あいてむこれくしょん	Itemized	在网路模式（ネットワーク）的自己房间中购买一定数量的家具（持有约47个家具时即可获得）
铜杯	さすがです、兄さん!	Nanomachines, Son	选择RAGNA累计吸收10万体力
铜杯	アイスドライブチャレンジ	Freezing Reign	选择JIN，在一大局战斗中用全部D版必杀技命中对手
铜杯	谁より私がイチバン!	Original Flavor	选择NOEL战胜ν－No.13－、μ－No.12－和Λ－No.11－
铜杯	ご注文は姬様ですか?	Air Apparent	选择RACHEL累计在空中待100秒
铜杯	タオのニャスッツッ!	The Tao of Tao	选择TAOKAKA对所有角色发动236A/C派生B命中
铜杯	ワンセットだ!	Tag, Er It	选择TAGER对对手使用紫投命中（5A>投技命中即可）
铜杯	国士无双十三面	Please Sir, Can I Have Some More	选择LITCHI用【棒设置中632146D】打出CH（用2D设置棒子会比较好）
铜杯	怒首领虫 大复活 ブラックレーベル	Black Bug Shooter	选择ARAKUNE打出100HITS以上的连段【体力30%以下】OD>236236C>236236C
铜杯	Bang!Bang! Bigbang!	Bang Theory	选择BANG，在体力不足35%时发动OD，并以OD版超必杀技击倒对手
铜杯	フィナーレです	The Finale	选择CARL，用OD中632146D击倒对手
铜杯	お ま た せ	Order Up	选择HAKUMEN打出10000以上伤害的连段【UM角色，对手版边】OD>6C（最大蓄力）>632146C（3段蓄力后刀刃命中）>41236C
铜杯	ニューヨーカー	If You Only Nu	选择ν－No.13－只使用飞行道具胜利
铜杯	断罪します!	I Am The Law	选择TSUBAKI，在一次连段中使用全部D版必杀技蓄满50%HG槽和LV5的D槽，发动214214D>214D>22D（最大蓄力）>421D>236D>623D>236D>214D
铜杯	战斗は专门外なんですけどね～	Hazama Unchained	选择HAZAMA以OD版超必杀技击倒对手
铜杯	见敌必杀	Stein Alive	选择μ=12=，以D系浮游炮放出的飞行道具击倒对手
铜杯	マキシマムインパクト!	Good Grief	选择MAKOTO，以LVMAX的招式击倒对手（LV3或是LVG均可）
铜杯	人狼	Tooth and Claw	选择VALKENHAYN，仅用狼状态下的攻击胜利
铜杯	ふたりはプラチナ	Double-Platinum	选择PLATINUM，在ルナ和セナ两种人格的状态下各自取得一胜
铜杯	自慢の嫁です	Marital Bliss	选择RELIUS，在一次连段中带入所有的236C系派生技命中 【对手版边】236C派生214A>236C派生214C>J236C派生214B
铜杯	スレイヴァートランザムが胜手に…	Knight Rider	选择IZAYOI，用632146D的炮台攻击击倒对手（5A挥空）
铜杯	これにて终幕!	Curtain Call	选择AMANE，用AH一击必杀（222D）终结所有角色一次
铜杯	投げ奉行	Game of Throwns	选择BULLET，一小局中锁定对手10秒
铜杯	がんばれ がんばれ	Tasty	选择AZRAEL，一小局中用214B吸收对手的飞行道具10次
铜杯	战国カグラ 特盛り	Gale-Force Wins	选择KAGURA，一小局中用所有D系派生技命中对手
铜杯	だ～いじょ～ぶですか～（笑）	I Get A Kick Out Of You	选择TERUMI，用63214A的踩踏部分击倒对手
铜杯	これが……磁力の力だな	Aunty-Gravity	选择KOKONOE，一小局中让对手浮空累计20秒直接使用AH一击必杀（720D）终结对手即可达成
铜杯	1・2・3	Alternate Takes	选择CELICA，一小局中听完所有D攻击的语音（语音在几个版本中随机切换，给对手选个血厚的TAGER，各种DDD随便乱按到跳奖杯为止即可）
铜杯	感动の再会	Good Idea	选择Λ－No.11－，战胜RAGNA

文 破枪瘦马 美编 小瑟

亚普罗辛	Alientrap	动作角色扮演
PS4 Apotheon		美版
2015年2月3日	本地1人	对应年龄 13岁以上
售价为14.99美元		

本作是是美服 PS+3 月和港服 PS+4 月的免费游戏，游戏以古希腊神话为背景，采用了横版动作游戏的形式，讲述了主角 Nikandreos 反抗众神，拯救人类的故事。游戏的关卡设计丰富多彩，动作性上佳，且游戏大量运用了希腊神话中的故事，部分关卡设计的精妙程度甚至超过了很多 3A 大作，是一部值得尝试的佳作。

操作指南

按键	作用
左摇杆	移动
右摇杆（R3）	瞄准（调整视野）
十字键	切换武器道具
L1	切换盾牌 / 火把
L2	举起盾牌
R1	投掷武器 / 盾击（举起盾牌时）
R2	攻击（使用道具）
□键	互动
△键	使用回复品
○键	翻滚
× 键	跳跃
OPTIONS	菜单
触摸板	地图

流程攻略

本作具有一定的自由度，很多 BOSS 之间并没有固定的攻略顺序，玩家可以自行选择，所以下面仅列出各 BOSS 的攻略方法和基本流程，具体路线请玩家自己决定。

序章

让玩家熟悉基本操作的章节，按照画面上的提示操作就能轻松过关。

TYRANT

序章结尾遇到的 BOSS，相当于伤害略高的杂兵，没有什么需要注意的，善用翻滚绕到他背后攻击可以事半功倍

OLYMPIAN GATE

作为本作大地图的起点部分，玩家可以熟悉一下传送点以及地图的使用方法，一路前进来到 AGORA。

THE AGORA

此处相当于玩家的第一个大本营，玩家可以在这里的“The Agora Market”中购买武器装备和升级武器技能接下来要分别要取得 Artemis，Apollo 和 Dmeter 的神力，三个地点的攻略顺序不定，玩家可自行选择。

©Copyright Alientrap

FORSET OF ARTEMIS

进入区域后遇到 NYMPH，她们会交给玩家 3 个任务，完成后去区域左上角跳到对面的瀑布上方找到 Artemis 进行 boss 战。

CHIMERA

BOSS 的攻击方式有两种，扑向玩家造成伤害和背上的羊头向玩家喷吐火球，不论那种攻击动作进行前，BOSS 都会伏低身体进行准备，此时注意躲闪。打这个 BOSS 的方法很简单，玩家只要与 BOSS 保持适当的距离，在 BOSS 攻击时闪开，在 BOSS 跑向玩家时也跑向 BOSS，并在交错时攻击一次然后迅速跑开，反复重复即可轻松击杀 BOSS。

DIREWOLF

BOSS 的攻击方式有两种，一种与 Chimera 一样，先伏低身体然后扑向玩家，另一种是在跑向玩家时突然对玩家进行撕咬攻击。由于 BOSS 会毫无征兆的攻击玩家，所以不能使用面对 Chimera 时的打法，必须在 BOSS 朝玩家冲来时跳过 BOSS 头顶，并在跳跃过程中进行攻击，由于游戏中攻击从开始到产生伤害有一定的延时，在落地时，之前发出的攻击就能击中 BOSS 了。当 BOSS 血量被削减掉 1/3 时，BOSS 会离开巢穴，跑到地图右下角的位置，再削减掉 1/3 后又会跑到地图右上角的位置，在途中很可能遇到小怪，最好在全部清理干净后再去找 BOSS 单挑。

CLEASE THE SANCTUARY

进入任务地图后从梯子爬到天花板上，拿到 Assassin Dagger 和 Assassin' s Arrow，开启机关后进入下层房间。之后利用 Assassin Dagger 和 Assassin' s Arrow 从背后攻击造成巨量伤害的特性将看守酒坛的敌人一一击杀并摧毁所有红色酒坛后即可完成任务，不慎被敌人发现的话，战斗时请尽量和他们拉开距离，因为这里敌人的攻击都是一击必杀的。

ARTEMIS

这场 BOSS 战中，玩家和 BOSS 会交替变成鹿，由另一方追逐，一旦变成鹿的一方接触了位于地图中的全部四个月亮标志，就会恢复人形，开始追逐另一方。在 BOSS 战开始前，最好在地图中 BOSS 的必经之路上放置几个陷阱，可以减慢鹿形态下 BOSS 的移动速度。与 BOSS 对话开始 BOSS 战，玩家被变成鹿，开始一路狂奔，注意有的时候并不一定要走最短的路线去月亮标记，而是要躲好 BOSS 的射击，还要注意吃回血道具。变成人形捕猎 BOSS 时，可以站在 BOSS 的必经之路上，BOSS 发现要走的路线被堵住后，会迷茫的原地打转几次，是非常好的攻击机会，几轮追逐后即可击杀 BOSS。

PALACE OF APOLLO

见到 Apollo 后进行对话，之后被他射中，关入地牢中。在地牢中遇到了上代太阳神赫利俄斯，在他的指引下玩家开始为打败 Apollo 做准备，但首先玩家得逃出地牢。这里玩家的装备全部被没收，炸开墙壁后一路前进。途中玩家可以放出囚犯来帮助自己战斗，走到地图左上方取得地牢钥匙和夺回自身装备。利用钥匙打开地牢大门后开始 BOSS 战。

BRONTES

只有攻击 BOSS 的头部才能对其造成伤害，所以玩家需要爬上平台才能攻击到它的头部。BOSS 的攻击貌似范围很大但其实判定很小，而且动作缓慢，玩家大可尽情攻击其头部。BOSS 的血量下降到一定程度就会把部分平台震落，玩家需要寻找新的落脚点才能继续攻击。

DAPHNE

被变成树的 Daphne 位于地图中部，先清空地图中的弓箭手，然后和 Daphne 对话，她表示需要水，之后去地图中蓝色标记部分取水回来并在她身上砸破即可给她补水，补满后完成任务，她会给你一面盾牌。

CAPTAINS OF APOLLO

共有 3 个 BOSS，最上方的用一面很大的盾牌，与他拉开距离会使用弓箭攻击，只要先稍稍拉开距离等他拿出弓箭然后迅速冲上攻击就能有效造成伤害。下边的两个 BOSS 会喝提高攻击力的药和在脚下放置弓箭陷阱，利用他们喝药和放陷阱的时机攻击。3 个 BOSS 所在场景内均有可以制造护盾的太阳吊饰，要优先击毁才能对 BOSS 造成伤害。另外第二个 BOSS 会使用标枪攻击玩家，他的标枪伤害很高，可以收集起来用来对付接下来出场的 Apollo。

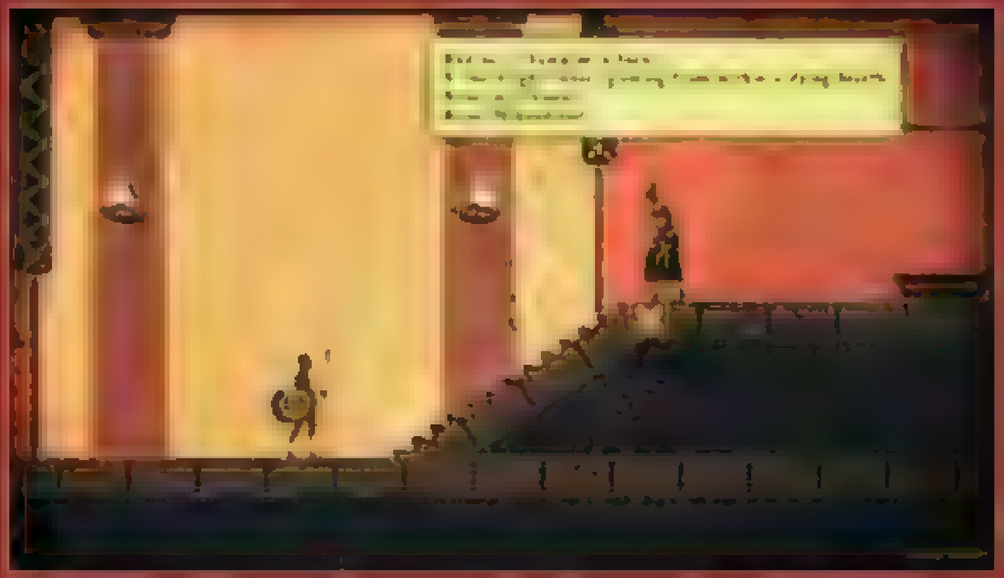
STABLE OF FOUR

任务要求玩家打开机关放出 4 匹拉着太阳马车的战马，每放出一匹马就会有几个敌军弓箭手出现，在这个有多层结构的场景内非常难缠，所以可以将最后 2 到 3 匹马同时放出，然后不理会敌人直接离开场景。

APOLLO

BOSS 战开始后，Apollo 会将玩家置于黑暗之中，只有点亮火把或者使用药剂才能照亮四周。Apollo 有 3 种攻击方式，近身时会用火焰剑攻击玩家，频率非常高，所以最好不要和他近身缠斗。远距离时，Apollo 会射出火箭或者扔出炸弹，其中火箭的伤害不高，可以考虑硬抗下来并利用这个时机用标枪攻击 Apollo。由于整个场景中分布着大量的瓶瓶罐罐，所以不用太担心血量问题，只要不被炸弹秒杀击败 BOSS 还是不难的。

HADES UNDERWORLD



去找 Dmeter 求取她的神力，但是由于她将力量分了一半给他的女儿冥后 Persephone，所以要玩家去冥界找她的女儿。从 AGORA 左下的 SEWER 进入，下到底层，见到冥河的摆渡人卡戎，他会带玩家渡过冥河，之后玩家要自己跨过 4 条冥河，然后才能见到 Hades 和 Persephone 并取得神力。

亚普罗辛

COCYTUS

这个任务要求玩家坐船跨过Cocytus河，敌人会不断爬到船上攻击玩家，由于船上的空间非常狭小，一旦有大量敌人在船上，玩家就会无处躲闪，所以一定要装备上一把攻击力较高的武器，时刻注意船头和船尾爬上来的敌人，第一时间予以消灭。当船到达对岸后，玩家也不必理会剩余的敌人，直接向前跑到出口离开。

PHLEGETHON

这个任务中，玩家要在不断上升的火焰烧死自己前到达出口，沿路会有各种封锁的门，需要玩家打开机关才能通行。本关中的敌人完全不需要理会，一路狂奔即可，由于有几个需要远程武器打开的机关，所以最好一开始就把手中的的武器切换成弓箭，以免看到机关时还要浪费时间切换武器，到达终点后踩下机关完成任务。

LETHE

这个任务需要玩家进入正确的门前往下一个地点，算是一个简单的解谜。每个场景中都有几道门，而门上方会有一个动物的壁画，在进入场景的位置也有几个动物壁画，找出进入场景位置的壁画中缺少的那种动物所对应的门，进入就可以到达下一个场景了。路上的敌人也同样不需要理会。

ACHERON

这个任务中，玩家必须踩在机关上待机关附近的门完全打开后才能从门中通过继续前进，所以要做好在固定位置和敌人恶战的准备。如果吃下能增加攻击力并获得霸体效果的药剂的话会让这个任务简单许多。

SHADE OF OFHION

完成四个任务后去找冥后Persephone，没想到遇到了BOSS，这个BOSS攻击方式和杂兵没什么区别，惟一的特别之处就是他会召唤小兵来替他作战，但即使如此，这个BOSS依然毫无难度。

THE ACROPOLIS

取得3位主神的神力之后回到奥林匹斯大门前，触发剧情，玩家要回到村庄中。又经过一系列剧情之后，玩家获得了前往Acropolis的钥匙。之后再来到Acropolis，面对另外三位主神。注意在村庄中有一个宝箱需要收集，如果没有收集而直接击败Zeus的话村庄会被毁而无法取得宝箱。和AGORA类似，这里是玩家后半流程的大本营，玩家可以在这里购买和升级自己的装备。

THE SEA

Poseidon的主线任务要求玩家出海找到海图上对应位置的主线任务，完成3个主线任务之后出海就会遇到波塞冬。下面以表格形式列出海图中的元素，方便玩家寻找。

隐藏地点 无宝箱	主线任务地点 宝箱 x1	无	无	宝箱 x2 隐藏任务地点
无	隐藏任务地点 宝箱 x1	无	隐藏地点 无宝箱	无
无	无	港口	无	主线任务地点 无宝箱
主线任务地点 宝箱 x3	无	宝箱 x1	无	无
隐藏任务地点 沉船，宝箱 x1	隐藏任务地点 金矿，宝箱 x1	无	无	无

PILLAR OF QUAKES

本关任务要求玩家摧毁位于神殿最上层的Pillar of Quakes，途中遇到的敌人是有隐身能力的魔女，当魔女攻击时会显出原形，但由于此时正是她发动攻击的时间，所以很难进行攻击。然而隐身并不意味着无敌，玩家大可对着其大概的位置利用大范围武器攻击，或者利用远程武器攻击即可。一路杀上神殿顶层，摧毁Pillar of Quakes即可完成任务。

CALM THE SEAS

打开机关使水位上涨然后就可以游泳向神殿上层进发了，水中的鱼人不能走到陆地上，可以利用这一点摆脱他们的追击。

HYPPARCHOS

BOSS会骑在马上不断向玩家射箭，玩家先要在地图上找到四处闲逛的战马骑上，然后就可以跟在BOSS后面使用远程武器射击BOSS了，路上的杂兵可以完全无视。但是由于在马上是无法拾取地上掉落的各种远程武器的，所以远程武器储量不足的玩家可能要多费些周折。另外攻击的武器推荐使用Hydra Fang，这种武器会同时射出三支箭，提高了命中率，同时由于BOSS也使用这种武器攻击，所以完全不需要担心补给的问题。

POSEIDON

Poseidon在水面以下的部分是无敌的，必须攻击水面以上的部分才能造成伤害。BOSS的攻击威力极高，不小心吃到的话很可能被秒杀，所以要把血量维持在一个较高的水平上，好在海中有许多掉落血瓶和护甲的箱子会在Poseidon攻击时被打破，让玩家不会陷入弹尽粮绝的境地。BOSS的攻击范围极大，所以拉远距离并不是一个好的应对方法，而是应该站在与他身体重合的位置，很多攻击在这个位置上不容易命中。击败BOSS后就能获得波塞冬的三叉戟了。

AGON OF ARES

一开始BOSS是无敌的，必须要穿过有大量敌人混战的战场完成几个任务后才能开始BOSS战，在此过程中玩家可以顺便熟悉一下场景，记住几个机关和陷阱的位置，之后BOSS战有用。

OTUS AND EPHIALTES

这个任务要面对两个巨人BOSS，和之前的BRONTE不同，此BOSS的有效攻击部位是全身，所以利用远程武器攻击他们会相当有效。在场景的上方有落石陷阱，射击机关让石块落下可以把巨人砸晕，地面上会不断刷出小兵对BOSS进行攻击，所以只要有耐心

并且小心不被BOSS攻击到的话，仅靠这些小兵就可以消灭掉BOSS大半的血量，玩家只要拿出弓箭装模作样的射几箭就好了。

ASCEND THE CHASM

这个任务要求玩家不断杀死敌人使平台上升，到达顶端后就算完成任务了。这个任务中敌人数量很多，玩家可以利用旋转的斧头机关将敌人截断，分别消灭，但要注意被机关杀死的敌人不能让平台上升，所以躲在一边看热闹的战术是无法成功的，玩家必须要亲自上阵杀敌才行。

PHOBOS AND DELMOS

这两个BOSS都骑着马，其中一个用标枪，一个用弓箭还会投掷炸弹。一开始，先在初始位置下方的几个平台上和BOSS周旋，这里的空间狭小，BOSS无法发挥骑马所带来的机动性优势，把一个BOSS打落下马后，利用两个BOSS速度的差别将他们分散开，先击杀落马的BOSS，之后再回到初始位置将另一个BOSS打下马击杀。要注意用标枪的BOSS持盾并且会近战攻击，比较难对付，最好优先击杀，之后剩下的只会用弓箭的BOSS就可以随意蹂躏了。另外在场景两侧有许多补给品和盾牌，有需要的时候可以过去拿。

DEOMEDES

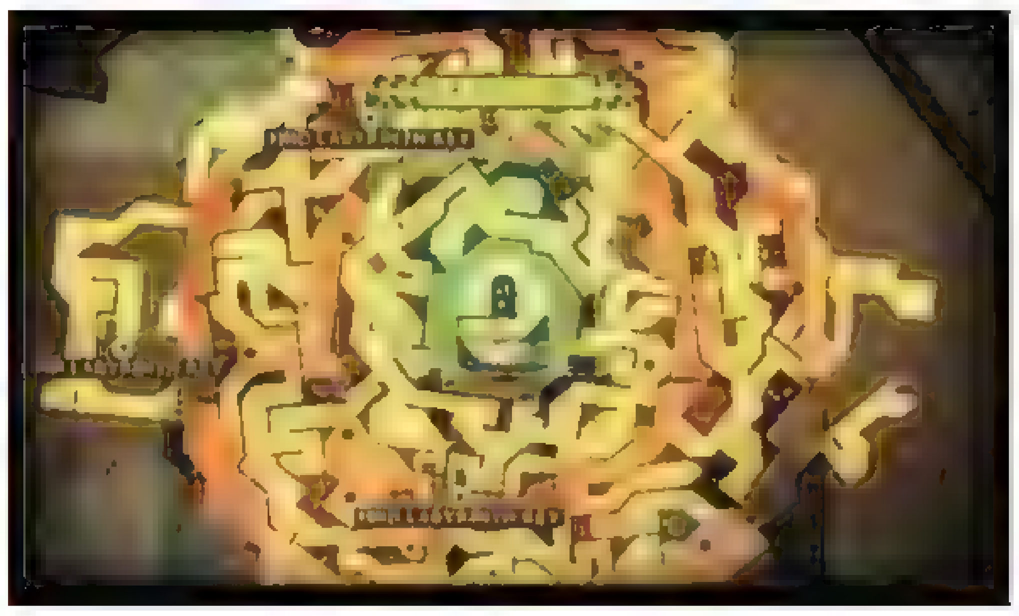
BOSS在正常状态下是无敌的，必须用场景中不断刷新的红色血罐将BOSS砸晕才能有效杀伤BOSS，由于BOSS会通过跳跃的方式躲避，所以最好站在比BOSS高的平台上，在BOSS跳上瞬间把BOSS砸晕然后攻击两次后迅速逃离，寻找下一个罐子，反复多次后击杀BOSS并取得BOSS的武器。

ARES

用Deomedes的长矛攻击Ares可以解除他的无敌状态，然后就可以正式开始BOSS战了。战神Ares的战斗力相当强悍，所以不要和他正面作战，场景中有大量的装有地雷的陷阱可以使用，用弓箭攻击开关让地雷落下，一段时间后就会发生爆炸，爆炸可以对Ares造成大量伤害，还会让他出现硬直，给了玩家上前攻击的机会，如果让地图中部的几组地雷全部命中BOSS的话基本上就能将他杀死了，如果没能杀死BOSS也不要着急，场景两侧还有落石陷阱同样可以对BOSS造成伤害和硬直。如果所有陷阱都是用完还没有消灭BOSS的话，只能使用自己手中的陷阱和远程武器来了结BOSS了。

ATHENA

此处的场景比较特别，千万别自己把自己转晕了。从场景中的3扇门中分别进入解开谜题拿到钥匙即可打开门去见Athena了。来到新场景Siege of Heroes后，先捡起地上散落的bone dust，接下来我们就要召唤骷髅兵来替我们作战了。向前走会遇到大量的敌人，但是由于我们有骷髅兵在前方作战，并且被我们亲手杀死的敌人会掉落bone dust供我们继续召唤骷髅兵，所以只要合理地使用bone dust的话，我们就能时刻保持战场上有4个我方骷髅兵。而玩家只要让骷髅兵吸引敌人的注意力，攻击不断来袭的敌人或者直接选择无视一直来到最上层即可。



FORTESS OF ZEUS

此处的结构相对简单，就是不停取得钥匙，然后开门一路往上走。途中除了会有杂兵阻碍玩家之外，Zeus还会射出闪电来攻击玩家。闪电攻击威力大范围广，但发动时间很长而且敌我不分，玩家可以试着利用闪电来消灭一些行动缓慢的敌人（例如石像兵）。

ZEUS

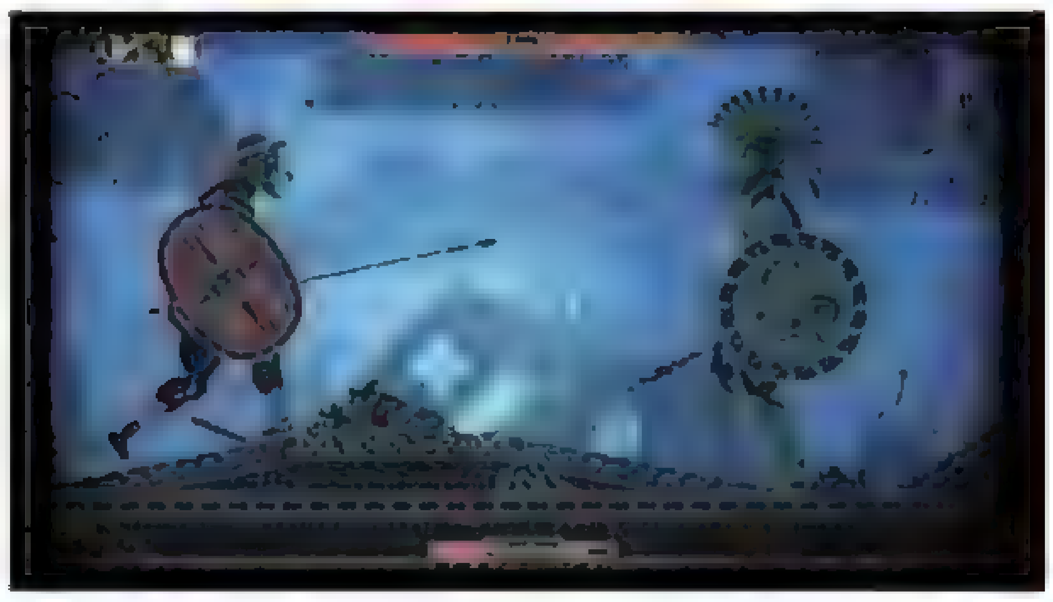
Zeus的BOSS战分为两个阶段，BOSS全程都具有无敌效果，但两个阶段解除无敌效果的方法不同。

第一阶段中，玩家需要杀死场景中提示位置的敌人，然后捡起敌人掉落的武器攻击BOSS。集中后，BOSS会进入硬直状态并且解除无敌效果，利用这个时间赶快攻击BOSS，这时最好服用增加伤害的药剂，以便快速击杀BOSS。这一阶段中，BOSS会蓄力向玩家冲刺，造成伤害并击飞玩家，所以看到BOSS弯腰后一定要尽快远离避开伤害。BOSS血量降低到一半时进入第二阶段。

第二阶段中BOSS会飞在空中使用雷电射向玩家，装备上场景中敌人掉落的盾牌后可以将闪电反射回去，被反射的闪电击中的BOSS同样会陷入硬直状态并解除无敌效果，并利用这个时机攻击。由于盾牌也是一次性消耗品，所以和第一阶段相似，玩家需要不停消灭杂兵来获得盾牌，再不断重复以上过程即可战胜BOSS。

巨人版ZEUS

击败Zeus后回到村庄会遇到巨大化的Zeus，此时玩家同样会巨大化，之后就会开始最终BOSS战。由于Zeus使用的短矛比玩家的剑长，所以不能与BOSS硬拼，而是要控制距离引诱BOSS出招，然后再迅速出剑在BOSS下次出招前攻击BOSS，这样几个回合下来就能消灭BOSS了。



支线任务收集攻略

游戏流程中击败宙斯后可以获得强力武器“宙斯的雷霆”，伤害高范围大且没有耐久度限制，所以建议击败宙斯后先不要着急回到Village与最终BOSS决战，而是先完成全部支线任务与收集工作。

支线BOSS

游戏共有4个支线BOSS，击败他们能够获得奖杯。下面介绍一下4个支线BOSS的打法。

APHRODITE

破坏Aphrodite宫殿内的3尊雕像后，Aphrodite会命令小爱神Eros向玩家射箭。如果被射中就会被赶出宫殿，玩家需要

让小爱神的箭射中 Aphrodite 三次才算完成任务。完成任务的方法很简单，只要使用一面可以遮挡全身的盾牌完全防御住自身就可以避免被请出场了，之后等到 Aphrodite 跑到自己身边时让她挡在自己和小爱神之间就可以了。

DIONYSUS

这个任务要求玩家连续喝分布于地图各处的酒，如果一段时间没有喝到酒就会醉倒。任务开始前先把地图中的机关全部解开，方便一会儿通过，之后规划好路线喝酒即可，当喝完全部酒后快速跑回酒神 Dionysus 身边，获得酒神的力量。地图中有些平台处于较高位置，无法直接跳上，需要击败波塞冬取得在空中闪避的能力后在空中闪避跳上，所以这个支线不用着急一开始完成。

HEPHAESTUS

找到地图中的四个开关，让齿轮的缺口正好对着右侧的横木，之后打开最左下角的开关，即可以到入口左侧，见到 Hephaestus，获得他的神力。

HERMES

最左侧 The Harbor of the TIdes 的右上方有一个锁住的房间，进入后下到底层，打败两个巨人后获得 Assassin List。一共要杀五个人，并拾取他们掉落的物品，他们在地图上会显示成黑色菱形。其中 2 个在 Acropolis，1 个在 Agora，2 个在 Poseidon。拿到这五个后回到 Acropolis，地图右上角有五个门，里面有两个宝箱，开门进入即可。

支线任务

游戏中的每个支线任务都有对应的奖杯，下面将介绍一下这些支线任务的完成方法。

Fence

达成条件：到达森林中的难民营地

奖杯说明：先进入 Agora 内的 Common house 的左上角，在下水道找到有关 Dorian 的纸条，到 Agora 最左面的 Sewers 里向左走一点杀掉他，拿到钥匙。然后前往 Artemis 森林里的 Swamp，位置在森林全图最左面潜水后最底下向右走可以进 Swamp，再到如图所示向右上走一点看见一个门进去后，向下走，用钥匙开启宝箱即可。

Panapoly

达成条件：抵达 Agora 军械库

奖杯说明：在 Agora 的 Market 里左上角处取得守卫的钥匙后，找到军械库开门进入。

Tallyman

达成条件：抵达 Agora 市场的账目管理员的办公室

奖杯说明：在 Agora 的最左下角处的 Sewers 取得钥匙，然后到 Agora 的市场内右上方开门。

Party Crasher

达成条件：抵达阿波罗大厅的太阳神酒宴

奖杯说明：在 Agora 的 market 的右面有一个锁住的门进去后，可以找到 Symposium of the Sun seal，是 Apollo 的邀请函，在 Apollo 区域传送点右边，打开一个带锁的门解开该奖杯。

Nature's Blessing

达成条件：抵达仙女神社中的秘密树林

奖杯说明：在 Agora 最右面的一个锁住的房子里，地下室里两侧各有一些锁住的奴隶，从他们那里得到 Blosem of Artemis，然后到 Forest of Artemis 内，去 Artemis 中央 Sanctury of Nymphs 房间，进门后右边有个锁住的门，开门进去即可。

Cloak and Dagger

达成条件：抵达沼泽中的刺客藏身处

奖杯说明：在 Agora 的 Market 中的黑市商人处买到钥匙，然后 Artemis 的 Swamp 中找到在下层右边的锁住的门，用钥匙打开进入即可。

From the Grave

达成条件：在 Hades 找到亡灵巫师

奖杯说明：在 Artemis 森林的最左面的湖底向左下角游，上浮即可进入女巫的房间，找到 Sigil of the Necromancer。之后去 Hades 地图右上角的隐藏区域内，找到亡灵巫师。

Master Huntsman

达成条件：抵达森林中的猎人宝库

奖杯说明：Artemis 中，地图左上的高地上有一个 Hunting Lodge，进入后炸开左下角的墙壁，进去搜刮捡到 Hunter's Note。之后在 Artemis 中会遇到三种带名字的体型较大的动物。杀死后捡起其掉落的物品，最后在 Artemis 地图的右上角开启门即可。

Just a Taste

达成条件：抵达阿波罗的酒窖

奖杯说明：在 Vineyard of Dionysus 右上角捡到 Nectar Cellar key。在 Apollo 中的 Servants Quarters 底下可以开门，走到最下边左边的门里有宝箱，去右侧打开机关回来打开宝箱跳杯。

Bounty

达成条件：根除掉雅典卫城的刺客

奖杯说明：在 Acropolis 有一个叫做 Fotis 的人来回走(地图上显示为黑色菱形)，跟他谈话得到钥匙，然后杀了 Fotis 拿到身上的文件。然后在 Acropolis 的 Market 门旁边(不进去)有个朝地下的带锁的门进去打开宝箱后，会有敌人过来开打，之后再到 Olympian Gate 那里，到处乱跑一下，会有敌人主动对话并开打，杀光后跳杯。

A Gift for a Goddess

达成条件：在 Acropolis 获得 Kleio 的礼物

奖杯说明：在 Acropolis 中部的一个房间中 Bath House 找到 Bath House Note，之后在 Acropolis 的 Bath House 中一个房间中找到礼物。

Demand for Supply

达成条件：抵达 Acropolis 的商人储物仓库

奖杯说明：在 Acropolis 的一个大门上面有一个不带锁的门，进入后右侧有一个宝箱同一位置上有一个 Merchant Stockpile key，取得钥匙。然后进入 Acropolis 的 Market 里的地下即

Precious Metal

达成条件：抵达海中的金矿

奖杯说明：在 Hephaestus 向右走剪刀 mine shafts 的钥匙，之后到海中的小岛上（具体见航海图），找到金矿进入。

Treasure Hunter

达成条件：抵达海底 Euphemia 的沉船残骸

奖杯说明：在第一次进入 Poseidon 港口的船旁边有上下两扇门，进入后楼上楼下一共两个机关，打开后在楼下拿到钥匙。然后开船到东北方向的岛屿，打开一扇带锁的门，有个 Note。然后前往港口西北方一格，潜入海中，会遇到一条体型很大的鱼，杀掉后得到 Euphemia Cabin Key。再到海图的西南角，下潜到海底进入沉船搜刮，过程中会拿到奖杯。

收集品

游戏中有两种收集品，分别是宝箱和稀有武器。

宝箱只需要打开就算收集到了，并不需要拿走里边所有东西。在地图中能够看到宝箱的标示，且在快速旅行点可以查看每个区域的宝箱收集情况，所以只要细心寻找一下，收集全部宝箱并不难。

稀有武器在游戏中的位置并不惟一，一般在宝箱中或者周围都有稀有武器存在。在攻关过程中，注意用爆炸物炸开有裂缝的墙并进行探索，基本上就能找到大部分稀有武器。下面把稀有武器的名称列出，并且顺便给出武器效果，方便玩家在攻关过程中选择合适的武器。一般而言玩到 FORTESS OF ZEUS 时玩家应该已经拿到除了 Earth-Shaker's Hammer 和 Mirrored Shield 之外的所有稀有武器了。稀有武器用完之后可以在黑市商人（Black Market）处买到。

名称	效果
Dagger Shield	造成更高盾击伤害
Assassin's Arrow	从背后命中时造成 800% 的伤害
Assasin Dagger	从背后命中时造成 800% 的伤害
Shield of Thorns	对近战攻击者反弹伤害
Spark Pellets	点燃敌人
Discuss of Returning	扔出后会被墙壁弹射，并会回到投掷者手中
Wall of Ajax	无
Shield Breaker	破坏盾牌

名称	效果
Earth-Shaker's Hammer	造成大范围伤害，但伤害值低
Sword of Midas	将杀死的敌人变为金币
Bloodthirsty Mantis	每次攻击回复 10 点生命值
Spike of the Keres	可以穿透敌人
Dart of Eros	将敌人转化为盟友
Forge Hammer	被杀死的敌人掉落护甲碎片
Burning Blade	点燃敌人
Hydra Fang	射出后分裂成 3 支箭
Blast Arrow	命中后发生爆炸
Sun Disc	发出光芒
Mirrored Shield	反射远程武器

奖杯列表及白金要点

类别	奖杯名称	取得条件
白金	Omnipotence	获得所有其它奖杯
银	Fence	到达森林中的难民营地
银	Panapoly	抵达 Agora 军械库
银	Tallyman	抵达 Agora 市场的账目管理员的办公室
银	Party Crasher	抵达阿波罗大厅的太阳神酒宴
银	Nature's Blessing	抵达仙女神社中的秘密树林
银	Cloak and Dagger	抵达沼泽中的刺客藏身处
银	From the Grave	在 Hades 找到亡灵巫师
银	Master Huntsman	抵达森林中的猎人宝库
银	Just a Taste	抵达阿波罗的酒窖
银	Bounty	根除掉雅典卫城的刺客
银	A Gift for a Goddess	在 Acropolis 获得 Kleio 的礼物
银	Demand for Supply	抵达 Acropolis 的商人储物仓库
银	Precious Metal	抵达海中的金矿
银	Treasure Hunter	抵达海底 Euphemia 的沉船残骸
银	Irresistible	获得 Cestus of Aphrodite
银	Message Lost	获得 Sandals of Hermes
银	Inebriat	获得 Kantharos of Dionysus
银	Smithy	获得 Artifice of Hephaestus
金	A Hero's Due	找到所有宝箱
金	Divine Wrath	找到所有稀有武器
金	Apotheosis	获得全部奥林匹斯 12 主神的神力
金	Olympian	在 Olympia 难度下通关游戏
铜	Apollo's Lyre	获得阿波罗的七弦琴
铜	Crest of Ares	获得阿瑞斯之冠
铜	Sheaf of Demeter	获得德米特的稻束
铜	Trident of Poseidon	获得波塞冬的三叉戟
铜	Thunderbolt of Zeus	获得宙斯的雷霆
铜	Mount Olympus	登上奥林匹斯山
铜	Bow of Artemis	获得阿尔特弥斯之弓

白金要点

本作难度很低，只要照着上文攻略玩一遍流程就能把除了 Olympian 的奖杯都获得。Olympian 需要玩家在 Olympia 难度下通关游戏，而 Olympia 难度只有在通关后才能开放，在此难度下敌人伤害升高且能对玩家攻击动作造成妨碍。但这些都与玩家无关，因为这个奖杯可以通过 BUG 来获得。获得方法是在最终 BOSS 战前先存一个档，然后通关并开始新游戏，选择 Olympia 难度并把上周目游戏的进度覆盖掉（存档不会被覆盖掉）。接着开始流程后通过暂停菜单退回到菜单界面，接着读取之前的存档，然后再战胜一次最终 BOSS 即可把这个奖杯解锁。

THE EVIL WITHIN

THE CONSEQUENCE

DLC 补完计划
DLC GUIDE

《邪恶深处》的第二弹DLC "The Consequence" 在4月22日于港服上架，售价与第一弹DLC同为77港币。以基曼为视角的流程不但解答了正篇剧情的诸多疑点，同时也挖下了一个更大的坑。看来游戏在销量方面的成功也让制作方有意开发续作了，对于喜爱本作的玩家而言无疑是最大的利好消息。

文 苍穹　美编 心の永恒

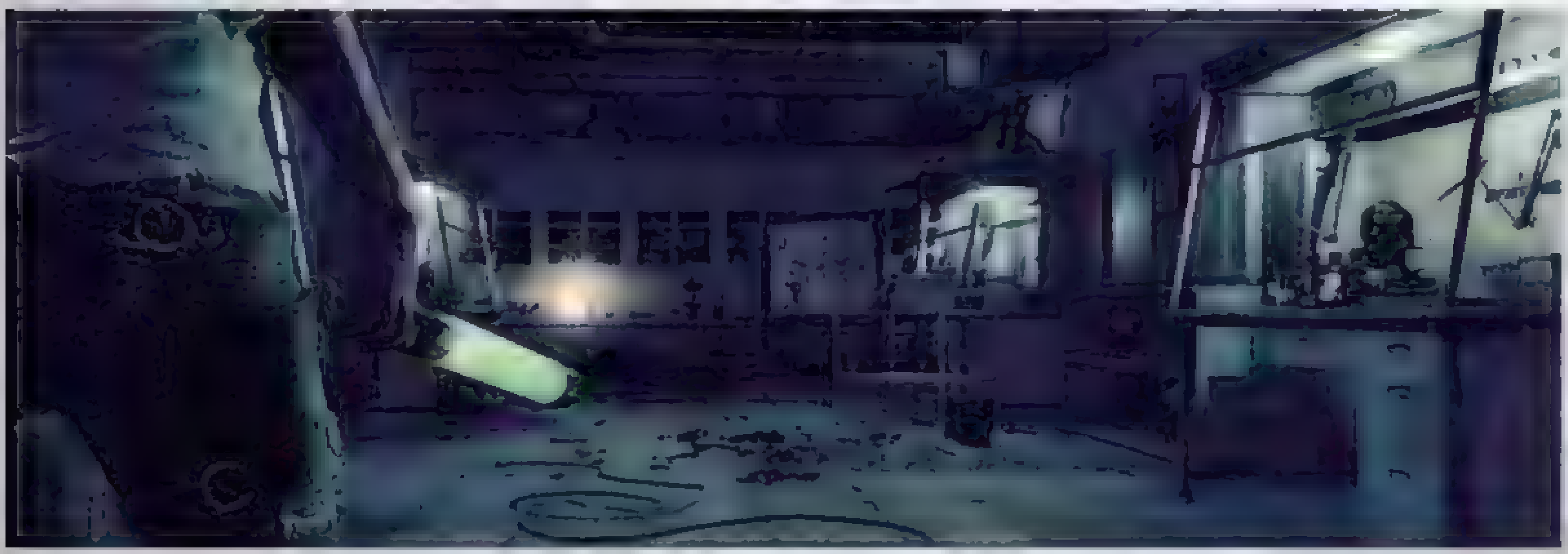
邪恶深处		Bethesda Softworks	动作冒险
多机种	The Evil Within		港版
	2014年10月15日	本地1人	对应年龄 18岁以上
	售价为PS3/PS4：420港币、X360/Xbox One：429港币		

系统变化

本DLC的剧情和流程沿袭 "The Assignment"，因此主体系统也是基本相同的，不过由于终于可以使用枪械，故战斗要素有所丰富。下面主要介绍第二弹DLC新增的内容，其他共通系统请参看第369期的 "DLC补完计划"。

化学荧光棒

流程中有一段会强制失去手电筒，需要借助化学荧光棒在黑暗中探路。其拿在手上的照明效果有限，正确的用法是以L2/LT瞄准后再按R2/RT键投掷出去，荧光棒落地后就会照亮周围的一定范围。虽然可投掷的数量无限，但同时只有3支能发光。在黑暗中举起荧光棒时，其投掷的瞄准线如果断开就表示前方有障碍物或敌人，这个技巧在挑战奖杯/成就时可以利用。另外，荧光棒丢在敌人面前并不会引起注意，一旦砸在它们身上则会触发警觉，故也可以用来诱敌。



战斗方式

推落：当敌人处在悬崖边时，从其背后潜行接近并按○/A键可以将其推下去。即使身上有可以暗杀的斧头，系统判定也是优先发动零消耗的推落。

手枪：枪膛容量7发、身上的子弹携带上限为10发。相比正篇初期的手枪来说精准度更高，一般攻击魔缠者的头部2枪便能击杀，身体则需要3～4枪。

散弹枪：枪膛容量1发，身上的子弹携带上限为5发。作为DLC中最大威力的武器，也有一发一上弹的缺点。命中魔缠者头部一枪即可毙命，打身体需要2枪。

注：在手电筒开启的情况下举枪瞄准，同样可以实现聚焦操作，令隐藏的道具、通道显现，而不需要来回切换。这一技巧在第4章最终BOSS战中使用率较高。

© 2015 ZeniMax Media Inc. Developed in association with Tango Gameworks. All Rights Reserved.

SURVIVAL难度 全收集攻略

收集说明

本DLC中共有5类收集品，包括3份**人事档案**、8份**研究纪录**以及**撕碎的信**的8个碎片都与奖杯/成就有关。其中信件的碎片都是装在保险箱中的，而解锁的密码则会随机变化，攻略中只能给出解谜原理、无法直接给出答案。**唱片**与奖杯/成就无关，用于解锁标题菜单“Soundtrack Player”的乐曲。**蜗牛**同样与奖杯/成就无关，用于解锁标题菜单“Model Viewer”的模型，且收集方法较为特殊，要先用手电聚光照射（请注意调小音量），令其变成“Tango Gameworks”的图标形状后才能捡起。

在开始新游戏时系统会提示“是否要继承在The Assignment取得的Archive档案”，确定后第一弹DLC中已找到的人事档案、研究纪录和撕碎的信将继承到第二弹DLC，下文的收集品编号以不继承时的序号为准。

都是你的错

银杯/40点

取得条件：在The Consequence中收集所有研究纪录

成为探员

铜杯/15点

取得条件：在The Consequence中收集所有人事档案

这只是开始

铜杯/15点

取得条件：在The Consequence中完整拼凑隐藏信件

说明：集齐8个碎片后，还要在菜单的“ARCHIVE”界面中将其拼凑起来才行，□/X键旋转碎片、左摇杆控制移动、○/A键放置。拼图方式如图所示。

第3章 Illusions

收集品：人事档案2、研究纪录4、撕碎的信4、唱片3、蜗牛2

推开房门后场景发生变化，基曼身处正篇时赛巴斯汀常常利用的“镜世界”，同样也有熟悉的护士姐姐。先不要急于离开，立刻转身返回身后的房间、桌上就有**信件1**，保险箱的密码在进门处右手边的墙上，需用手电筒令其显现，由于数字环之间有相互作用关系，建议先转中间的，再转内侧的，最后调整最外侧的一环。

来到大厅护士会打开前台的侧门，伴随着场景的震动墙上出现**纪录1**，继续调查另外两个发出红光的病房可以看到莱斯里和赛巴斯汀；2靠近正篇用于升级的电椅触发剧情，当然对于没有绿色凝胶概念的DLC而言这里并没有其他作用；3绕到正篇用小钥匙开启的置物柜区域，靠近播放着《月光》的留声机，等身边的“灯女”消失，离开时又会触发对话。（注：第二弹DLC中灯女的名字从Light Woman改成了Shade，攻略中为了便于描述依旧沿用先前的名称。）返回大厅后墙上的标志就会彻底显现，用手电筒聚焦并推开房门。

在可以看到STEM终端机的场景里并没有收集要素，直接照射左后方墙上的莫比乌斯标志离开。道路右侧的指纹门在停电的状态下无法启动，直走到走廊尽头会看到一个魔缠者跑开，不要太快接近，否则会被其发现。连打按键扳开房间内的双扇门后就会遭到偷袭，敌人虽然摔死但手电也用不了了。先调查墙上的绿光位置得到“化学荧光棒”，将它投掷出去可照亮场景，而玩家的目的是启动最深处的发电机。注意这里关系到一个特殊奖杯/成就，如果不慎被巡逻的敌人发现，钻入通风口就安全了，沿途还有一个深坑会导致坠落死，千万小心。

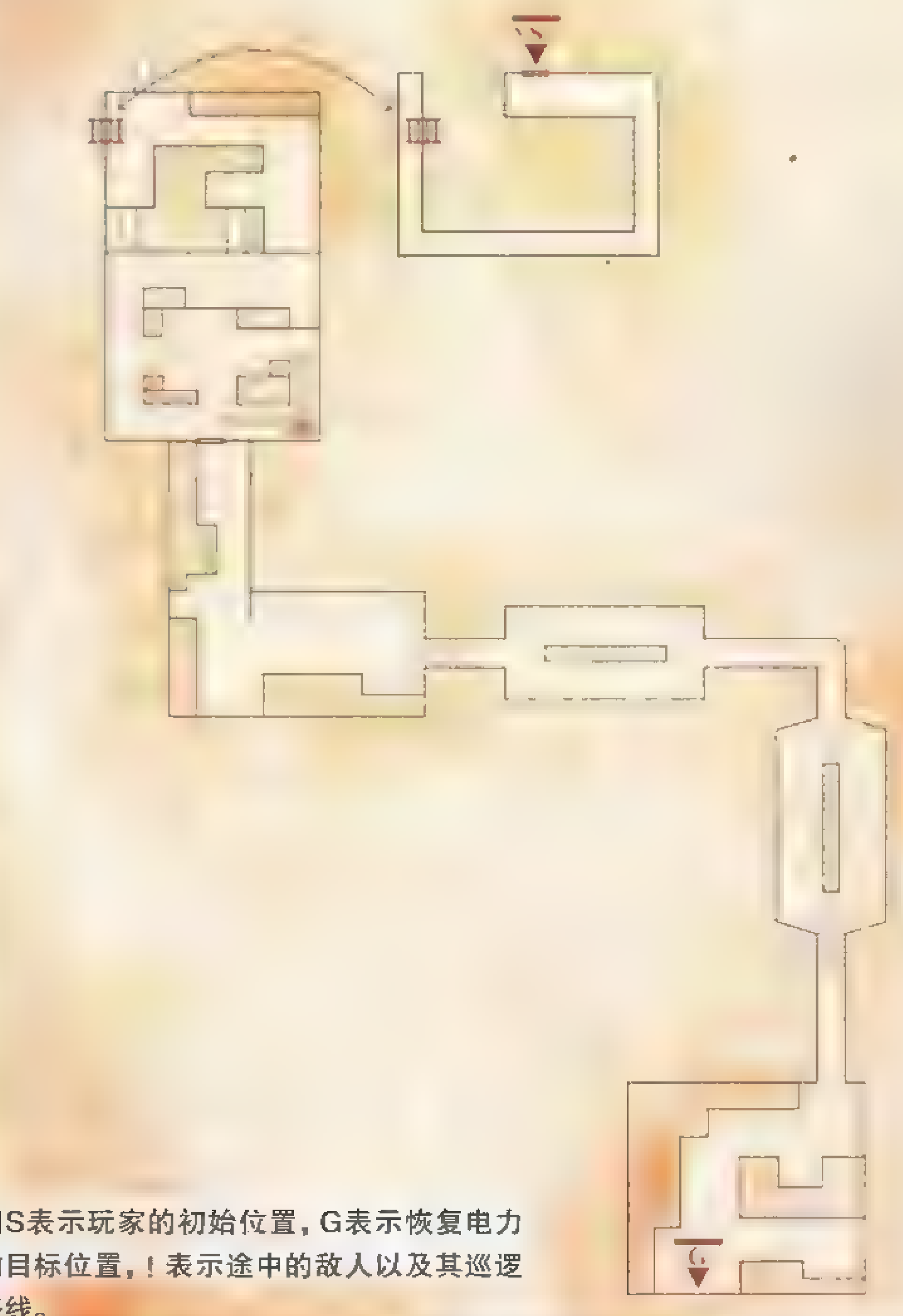
暗中摸索

铜杯/20点

取得条件：使用不超过10根化学荧光棒就启动发电机

说明：从手电筒坏掉开始，到恢复电力为止，中途扔出的荧光棒数量小于10。由于荧光棒拿在手上的亮光效果很微弱，大部分时候都要摸黑进行。建议一周目先熟悉地形，在进行黑暗模式时再挑战此奖杯/成就，具体路线地形请参看地图。

Chapter.3 Illusions



■S表示玩家的初始位置，G表示恢复电力的目标位置，！表示途中的敌人以及其巡逻路线。

电力恢复后沿原路返回，途中可以捡到一把斧头，房门倒下时发出的响声会引来两个敌人。建议先原地不动，等近处的女性魔缠者回头后将其击杀，再慢慢跟着男性敌人移动，穿过通风口到达隔壁房间，就可以爬上来时的扶梯。

启动先前见到的指纹门沿楼梯来到下层，看到黄色推车时先左拐，可以在柜台上回收**唱片 1**。拉开推车调查第二扇指纹门，需要等三盏指示灯全部变绿后才能通行，这也是对后续流程的一个提示。继续前进在房间内的幻影边找到**纪录 2**，剧情过后场景会变得一片血红，从侧面出现的门离开。

走到尽头会发现正坐着休息的灯女，靠近它出现视角提示后就立刻跑向其对面若隐若现的房门，等门完全显现后果断离开。冲到尽头的房间先调查指纹锁，随后需要在指示灯变绿的期间与灯女周旋。穿过通风管道后又来到一个与第 1 章类似的机房，同样需要先看准机会调查指纹锁，再躲避灯女的搜捕。这里并不会出现电流，但灯女的警觉度很高，一定要耐心。（等待电梯的期间系统会播放德彪西的《月光》，如果在这里死了几次 BGM 则会变成一首 8 位风格的曲子。）冲入电梯后不要站在正中央，免得被灯女的“美腿”踹到。

来到下层暂时摆脱灯女，不过房间内遍布着尸怪，扔荧光棒时要注意落点，从货架下方爬过两次就可以开启机关门离开了。到达一个满是眼球的恶心房间可以拿到新的“手电筒”，荧光棒也就此退出历史舞台。在眼球墙左侧的水槽中有**蜗牛 1**，对着眼球中心的莫比乌斯标志聚光，穿过走廊看到数台电脑时，左边的桌上有**信件 2**，保险箱的解谜原理是让三个转盘的血迹与本体的血迹吻合，非常简单。

到达下层时先对着房间中央的圆形底盘聚光，随后会出现巨大的机关门，而密码就在其右侧的白板上，注意用手电照射白板只会显示 3×3 的范围，而最上方一排和最左侧一列的按键在白板后的墙壁上。开门进入走廊，右手边的小推车上有**纪录 3**，穿过 STEM 终端机所在的房间就能看到存档点了。

左拐来到一个上下颠倒的暗红色场景，沿着漆黑又漫长的扶梯往下爬，可以到达一所充满着既视感的警局。在集体办公区域，桌上摆着“御用”纸灯笼和眼镜的是乔瑟夫的办公桌，其背后的桌上有**唱片 2**，右侧空荡荡的桌子虽然没有标志提示，但用手电筒聚光可以让基曼的办公桌显现。进入探长办公室触发剧情，随后从侧门离开，先进入右侧的审讯室，在门后的书架上有**信件 3**，照射审讯室的玻璃便能令保险箱的密码显现。举例说明，如果密码为“左 23、右 7、左 14”，则表示要通过左转的方式让刻度到达 23，再右转让刻度到 7，最后左转到刻度 14，中途不能退出。穿过亮着 EXIT 灯的大门来到另一时段的探长办公室，这里没有收集要素。继续前进第三次在探长办公室触发剧情，赛巴斯汀办公桌右前方的行李箱中有**蜗牛 2**，左侧的台灯边则放着**档案 1**。

推门离开目睹整座城市崩塌，沿着惟一的道路前进，在脚手架处是“推落”的系统教学。进入大楼后，右手边一个机箱上有**纪录 4**。下层的两个敌人都可以用推落这种零消耗的方式干掉，而钻过途中的通风口还可以回收一个斧子备用。拉动机关通过升降桥、沿着 HOTEL 的标志牌进入旅馆，在前台一幅壁画边的墙上钉着**档案 2**，前进不远调查自动贩卖机会掉出**唱片 3**。贩卖机左侧的微波炉边则有**信件 4**，保险箱的开启方式依旧是点亮所有的按键，不过相比前两章，下方会出现一个数字表示按键的次数限制，需要稍稍动一下脑筋。到达墙上有不完整莫比乌斯标志的房间，右侧沙发上就有“雕像碎片”，穿过左侧墙壁的缺口，在最深处的办公桌上有第 2 块“雕像碎片”，这里可以无视破门而出的敌人、直接跑过去拿了就走。安上两块碎片后，用手电筒聚光的方式让墙上的标志完整，便能照出电梯。

踹开木板来到室外，在前进的途中会看到正在正篇第 11 章的难点——卷帘门处奋战的赛巴斯汀（笑）。继续前进会遭遇一个拿机枪扫射的敌人，这里不要蹲在掩体后面太久，否则身边的油桶很可能被它打爆，直接冲入对面的小房间拿到手枪就可以还击了。随后从开启的铁门中会冲出敌人，利用场景中的油桶可以轻松解决。拉动房间内的开关后还会陆续有敌人袭来，依旧是打爆油桶形成范围杀伤，这里的子弹掉落率也很高。进入一段浓雾弥漫的昏暗通道触发剧情后，就要迎来 BOSS 战。

BOSS战 Shade

忍了 3 章终于有武器可以教训灯女了，不过当玩家被其红光照射时是无法举枪的，因此依旧需要活用掩体。让自己保持在柱子左侧，稍稍探出半个身位瞄准，不慎被发现就先设法甩开 BOSS 的追踪，等其灯光变成黄色或白色后再伺机反攻。毕竟 BOSS 是一击必杀的，战斗中一定要保持平稳的心态。场景四周有一些弹药补给，不过打身体比较耗子弹，用枪准确击中灯女正面的灯罩 3 次便可获胜，调查其留下的灯罩还可以泄愤。

进入通道跑向亮光处触发剧情，本章最后又是与西装男的追逐战，途中会有拼接的木板以及突然刺下的巨型蜘蛛脚阻挡去路，只需朝另一侧绕过即可，跑到开阔地带就安全了。

分崩离析

铜杯/20点

取得条件：完成第3章“Illusions”

第4章 A Ghost is Born

收集品：人事档案 1、研究纪录 4、撕碎的信 4、唱片 2、蜗牛 3

纪录 5。

到达开阔的餐厅时，莱斯里被鲁维克的血细胞缠住，需要玩家烧毁画像将其脱身，从此处开始就是奖杯/成就“没有溅血”的判定了。这里有两名敌人巡逻，想要潜行暗杀非常容易，但要注意地上的器皿碎片，踩上发出的声响也是会引起敌人警觉的。如果想解锁奖杯/成就，就只能看准其行动路线绕过了，第二个敌人位于画像附近，可以用投掷酒瓶的方式引到远处，趁机点燃鲁维克画像后场景中的敌人就会全部死亡（这不算玩家击杀）。

追赶莱斯里的途中在长廊处会听到噪音，左手边的墙上就有莫比乌斯标志，照射进入房间后可发现**信件 5**，保险箱的三个颜色密码分别在：①进门处正对面的空调下方，②饮水机左侧墙上倾斜的壁

画上，③小房间内台灯左侧的白板上。继续前进从着火处跳到下层，出门先右拐，尽头的人字梯上有**唱片 4**，左拐跟着黑猫来到存档点边可回收**纪录 6**。连打按键开门后到达有众多尸怪游走的仓库，这里同样是“没有溅血”判定的场景，如果不追求奖杯/成就，可以利用“靠近敌人然后快速冲刺跑开”的方式引诱其自爆。不想惊动尸怪就稍微麻烦些，先拿好酒瓶下楼，无视正在进食的那个，绕过拐角处的两只敌人进入通风口。在隔壁挂满猪肉的房间扔酒瓶引开两只进食的尸怪，上前拿到“旅馆门禁卡”就迅速后退。沿通风管原路返回，在先前两只尸怪游走的地方推动黄色的推车，推车碰倒的架子会引起敌人的注意，往左前方跑两步就立刻俯身潜行，最后刷卡的声音是不会惊扰尸怪的。

离开后看到一只老鼠跑进左侧的半开着的电梯，侧身进入其中可以发现**蜗牛 3**。踢开两个挡路的木箱时会听到赛巴斯汀的一句“Damn it！ F*ck！”，此时他刚逃离“保险箱头（Keeper）”的追捕、正被卡在送餐电梯中，调查一下房间内亮着绿灯的电梯开关就可以帮他解围，顺便解锁/奖杯成就了。

真实英雄

铜杯/20点

取得条件：在旅馆中拯救赛巴斯汀的性命

到达厨房看到莱斯里又被缠住，这里有3个敌人游走，也有2幅鲁维克画像需要烧毁，是奖杯/成就的难点所在。拿到入口处的酒瓶后先不管右侧的画和敌人，朝正前方走，在图示位置的左侧和右侧各有一只魔缠者，等左侧的回头后迅速钻入正前方的通风管，其左右通道各通向一幅画。先走左侧通道，把酒瓶从破碎的窗户扔到房间内，待敌人追进去后关闭房门就可以安心烧画了（它在撞门时不算看见玩家）。重新进入通风管往右侧的通道爬，在里面窥探两名敌人的走位，一旦右侧的转过身就立刻出去往第二幅画挺进，靠近后朝远处扔一个酒瓶引开敌人烧画，成功后莱斯里暂时脱身。注意此时场景中的敌人还不会死亡，一定要迅速潜入隔壁烧毁第三幅画。

剧情过后虽然拿到手枪但并没有子弹，调查房间内的送餐电梯可以发现**信件 6**，解锁方式与保险箱4一致。随后带着莱斯里一起行动，推开旅馆的大门就要迎来剧情——乔瑟夫被0发子弹的手枪剧情杀（汗）。

没有溅血

铜杯/20点

取得条件：在不被发现且不打倒任何敌人的情况下通过旅馆

说明：从莱斯里第一次被缠住开始，不击杀敌人，同时也不能被发现（即触发红色警觉状态）。旅馆中一共要经过三处有敌人的场景，第二战不能让尸怪自爆，难点主要集中在第三战，玩家可以参照上文介绍的流程顺序，一旦被发现就立刻读取自动存档点重来。跳奖杯/成就的时机是推开旅馆大门的瞬间。

经过存档点后推开大门，玩家又来到了灯塔精神病院。大厅内有几个魔缠者游走，用场景中的斧子并不难解决，这里其实也可以无视敌人、直接朝监控室的房门冲，连打按键进入其中。敲碎监控屏后场景发生变化，走下楼梯用手电照射停尸间中央那张空床，随后搭乘升降梯到达上层。走廊拐角的小推车上摆放着**纪录 7**，走下楼梯后楼梯的正下方还藏着**蜗牛 4**。照射桌上的莫比乌斯标志、令STEM模型显现后，房间内会充斥着墨绿色的浓雾，需要对浓雾最集中的位置用手电聚光，依次是：①进门处的四角桌，②STEM模型对面的废品槽，③隔壁小房间的“浴缸”状容器。

一阵强光过后基曼来到正篇第1章“电锯屠夫（Sadist）”切肉的房间，绕过桌案后方的布帘可以发现**信件 7**，保险箱的密码需要踢碎角落的众多木箱，才能在其后的墙上看到。沿着赛巴斯汀走过的道路前进，见到莱斯里后场景又变回第一弹DLC经过的区域。穿过通风管后目睹一个敌人用散弹枪开门，顺利将其暗杀就能拿到这把武器了。站在拿子弹的桌案后轰开封闭的大门，会有4名敌人涌入，其中一个还拿着枪，利用桌子卡位可较为安全地击杀。上楼后有一个敌人蹲着进食，把酒瓶投掷到它身边可以引来尸怪同归于尽。

进入通风管道并照射尽头的莫比乌斯标志，跳到下层就是正篇第1章的血池，这里会不断有魔缠者刷出，不要管身后的敌人，优先击杀挡路的尸怪。在接近铁门时右边的小房间还会有伪·鲁维克冲出，需要喷两枪才能放倒，其身后的房间里则有**唱片 5**，最后冲入双扇铁门便能甩开追兵。

西装男现身后，用手电照射左手边浓雾弥漫的铁格门，继续前进在存档点边放着**档案 3**。走下扶梯、自动门开启后先右拐，在墙角处有**信件 8**，解谜原理与保险箱2一致。现在基曼所处的位置就是正篇第15章终盘的场景，开启大门后先进入右侧的房间，可在桌上找到**纪录 8**。调查走廊尽头的电梯，身后的房门就会被逐一踹开，玩家要在电梯到来期间击倒袭来的魔缠者。由于敌人移动很快，务必确保命中率，并多利用走位尝试一次喷倒两个目标（请至少留1发子弹）。搭乘电梯到达STEM终端机处，冲着中央的鲁维克大脑喷一枪就能迎来伪结局并解锁奖杯/成就，闹剧过后追着莱斯里跑到最上层展开最终战。

按照计划

铜杯/20点

取得条件：在The Consequence中的最后决战前打倒鲁维克

BOSS战 The Administrator

最终战共分为三个阶段。第一阶段迎战西装男，它会变化出多个分身步步逼近，只有真身才会展开攻击，靠近分身后则会烟消云散。BOSS发动攻击的瞬间头部和手部会发光，用手电照射、身上冒出红光的就是本体。场景中的莫比乌斯标志可以照出子弹补给，命中4～5枪后进入下一阶段。

第二阶段是此役的惟一难点，“双红衣基曼”一个持斧砍杀、一个近身抓投，行动诡异、举止恐怖，音效声也让人不寒而栗。由于对方的移动速度很快，建议采取先故意近身引诱其出招，再加速冲刺跑开，然后回身攻击的战术，比较容易命中，否则被打红血后基本没有回复的时间。另外周围的场景会不断变化，照射标志后要尽快回收弹药，否则一会有可能就变没了。

第三阶段开始前先往右侧的石柱走，这里有最后一个收集品**蜗牛 5**。跑向BOSS的途中它会从远处用砖块形成波浪攻击，要提前躲到掩体后方。近身后BOSS两侧的黑色巨爪能替其抵挡攻击，故一开始先不要急着开枪，当巨爪掌心出现红色的光芒时瞄准攻击可以打断出招，命中两枪即可打退一个爪子。最后没有巨爪护体的BOSS也就任人宰割了。

何去何从？

银杯/40点

取得条件：完成第4章“A Ghost is Born”

终极黑暗

银杯/40点

取得条件：在The Consequence中以KURAYAMI模式完成游戏

说明：整体难度不高，依旧是考验玩家的背版和眼力。第3章用荧光棒的阶段更是一路敞亮，在该模式下启动发电机后，还会突然冒出一句日文语音“以为灯光也会恢复吗？真是太可惜了——”，非常恶搞。

文 稀饭

美编 小瑟

DLC 补完计划 DLC GUIDE

EVOLVE

在游戏推出之初，《进化》便预告了其季票所包含的内容，那就是一头额外的新怪物和一批四个全新的猎人，而在游戏推出约一个多月后，这批新内容果然如约而至，在本次DLC补完计划栏目当中，就让稀饭我向大家介绍一下这些新内容吧！

新怪物

贝希摩斯（Behemoth）

使用了传说中的巨兽作为其名字的这头新怪物走的是彻底的皮粗肉厚路线，基础生命值长度是所有怪物当中最高的，甚至超过了走强攻路线的哥利亚，护甲槽的长度也同样惊人，而且它的护甲恢复速度也非常高。其他怪物在进化之后整个护甲槽会清空，然后必须寻找其他野外生物来进食才能快速恢复护甲，而贝希摩斯在进化后可以保留小半格的护甲，所以在脱离战斗后恢复战斗力的速度也会变得非常快。

当然既然有了优势自然也得有劣势，贝希摩斯的特殊移动方式是翻滚，就是把身体变成球状直接快速滚动，虽然可以让其快速脱离战斗或前进，但是总体机动能力比起能够直接进行大幅度位移的其他怪物要相对低一些，攀爬的速度也并不是很理想，移动时的速度更是非常缓慢，潜行时简直让人觉得它是在龟速爬行。另外贝希摩斯在脱离战斗时的手段也相对贫乏，除了依靠翻滚逃脱，就只能使用技能辅助去阻挡猎人，在前期没有完全进化的情况下战斗时很容易被猎人围剿，所以总的来说是个中上位向的怪物，比较适合有一定游戏经验的怪物玩家，新手不建议立刻尝试。

进化	2K Games	主视角射击
多机种 Evolve		美版
2015年2月10日	本地1人 在线1~4人	对应年龄 17岁以上
售价为PS4/XOne：59.99美元		

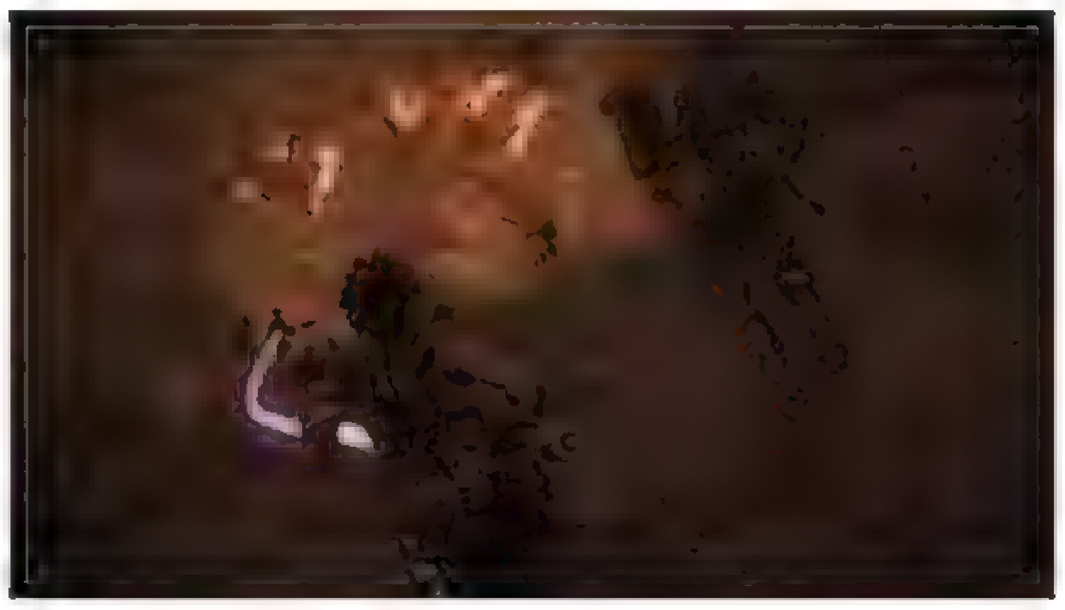
技能

操作	功能
×/A	翻滚（Roll），贝希摩斯身体变为球形，直接在地面上进行滚动，不能攀上岩壁，但是在平地的行进速度非常快，而且翻滚时有攻击判定，能够用于撞击野生生物和猎人。缺点是不但容易破坏路上遇到的物品，而且移动时会留下明显的燃烧痕迹，方便猎人追踪。翻滚同样有耐力限制，但不像其他三个怪物，没有分格的概念，直接是一条耐力槽，用完就会解除翻滚形态，但玩家可以随时进入或解除翻滚。
L1/LB	熔岩爆弹（Lava Bomb），长按按键可以瞄准，松开发射，有一定的发射准备时间，但可以在落点和附近产生熔岩，对被击中和站在熔岩上方的猎人造成伤害。
R1/RB	长舌摄取（Tongue Grab），长按按键可以瞄准，松开发射，用舌头抓住一位猎人，对其拉扯，让其腾空飞向贝希摩斯所在的位置，腾空期间猎人无法行动。
□/X	传导裂缝（Fissure），击打地面产生一个往前递进传导的冲击波，被击中的猎人会受到伤害并短暂浮空，浮空时猎人无法行动。
△/Y	岩石壁垒（Rock Wall），击打地面，在贝希摩斯身前不远处产生一道高大的石墙，石墙凸起时能够对附近的猎人产生伤害，随后能够阻挡猎人行动并吸收一定量的射击伤害，石墙在持续存在一定时间后消失。

狩猎指南

贝斯摩斯的缺点和优点都很明显，缺点方面无论是移动速度偏慢还是招式普遍发动较慢都是硬伤，前者让其变得更好“风筝”，后者则让其攻击变得更为容易躲避，所以和贝希斯交战时，保持机动是最重要的。同时记得千万不要随意靠近它身周，石墙发动后存在的时间虽然只有六秒左右，但是一旦单个猎人被贝希摩斯用石墙和其他猎人分割开来，光是用威力极高的普通攻击它都能教你做人。同时因为贝希摩斯是所有怪物当中移动踪迹最明显的，发现它行踪后记得要采取紧逼战术，因为它是最容易

©2010–2015 TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC.



在没有进化或是在进化第二阶段时被逮住的怪物，抓到它进化后护甲清空的一刻，就等于赢了一半了。

最后提醒一下，任何能够穿透场景环境对怪物造成伤害的枪械都可以穿透贝希摩斯创造的石墙，所以柯博特（Cabot）的电磁炮（Rail Cannon）特别适合用来打贝希摩斯。

新猎人

DLC新增的猎人有四位，阵容自然是每个职业一位，除了每个猎人都有三个全新的技能之外，他们的背景故事也非常有趣，相关的内容就留在读游戏中详述，下面让我们先来看看这四位猎人的能力和用法简介。

突击猎人 托法（Torvald）

●**主装备**：全自动霰弹枪（Autofire Shotgun），顾名思义，是可以单按射击键直接打空整个弹匣的霰弹枪，射程中等，可以在大约两秒内打空所有子弹，在靠近敌人时能够造成大威力爆发伤害。

●**次装备**：榴弹加农炮（Mortar Cannon），发射装备在托法背后的两门加农炮，轰炸指定的区域，从发射到榴弹落地需要约两秒。

●**特殊装备**：破片手雷（Shrapnel Grenade），投掷在目标处爆出大量破片的手雷，威力一般，但是能够在怪物身上产生好几处持续一定时间的弱点暴露效果，任何队伍成员对弱点暴露位置发动的攻击都能够造成更高伤害。

用法简介

全身大部分肢体都被机械化的托法是个稳定输出型的突击猎人，主装备全自动霰弹枪在中近距离的战斗力非常突出，榴弹加农炮虽然在一般激烈战斗当中使用机会较少，但抓到怪物正好停在特定位置的时机使用回报会非常高。但要说最有用的还是破片手雷，其创造的弱点能够让整个队伍的输出水平大大提高，配合特定的队友可以把猎人队伍的输出威力最大化。

诱捕猎人 柯洛（Crow）

●**主装备**：动能长距离步枪（Kinetic Long Rifle），连射速度和准度都非常不错的步枪，能够造成稳定的伤害输出，但最大的特色是蓄力之后发射的子弹能够穿透怪物的护甲，直接对其生命值造成伤害。

●**次装备**：迟滞枪（Stasis Gun），能够发射出迟缓力场球，被击中的怪物移动速度会减慢。普通射击方式可以用很快的速度持续不断地射击，蓄力后射出的力场球能够令怪物的减速时间持续更久。

●**特殊装备**：宠物声纳（Pet Batray），戈比（Gobi）是柯洛饲养的小型飞行生物，平常蹲在他右肩，玩家选用这个特殊装备后按下射击键，戈比就会朝柯洛所朝方向直线飞行200米，并标出路线上遇到所有生物的轮廓，让猎人们可以通过障碍物看到生物的行踪。

用法简介

柯洛的名字直接意译就是乌鸦，所以角色本身的装扮也非常有乌鸦风格。他的武器性能都颇强，动能长距离步枪在击杀满护甲但是处于残血状态的怪物时有奇效，而迟滞枪则是诱捕猎人当中限制怪物移动手段里最稳定的一个，只要保持对怪物射击，可以让其一直无法摆脱减速状态。宠物声纳的用法则比较考验玩家的经验，因为戈比需要约三秒左右的时间飞完两百米，然后才会回到柯洛手中，玩家最好是根据怪物的足迹判断好方向后再放出戈比，不然侦测怪物的效率就会变得很低下。

医务猎人 斯林姆（Slim）

●**主装备**：水蛭枪（Leech Gun），枪械本身射击散布略大，威力较为普通，但是每次命中怪物都可以缩短医务猎人共同能力治愈力场（Healing Burst）的冷却时间。

●**次装备**：孢子云发射器（Spore Cloud Launcher），在命中地点产生一团孢子云，在其生效范围内，怪物嗅觉失效，无法令猎人进入高亮标记状态。

●**特殊装备**：医疗无人机（Healing Drone），放出一个昆虫型的无人机，自动治疗指定队伍成员，或是试图治疗并复活倒下的队伍成员，但是无人机会在治疗目标受到攻击后立刻回到斯林姆身边。

用法简介

造型非常有特色的斯林姆是完全偏向于治疗的医务猎人，攻击手段当中只有水蛭枪有着一定的伤害力，孢子云发射器的伤害威力几乎可以忽略不计，但是产生的怪物嗅觉封锁效果非常强大，可以让操纵怪物的玩家在战斗中受到非常大的干扰，而医疗无人机则是那些经常会在战斗中过于专注输出而忘记照顾队友血线的新手猎人的福音。总体而言斯林姆是个偏新手向的角色，但是老手用好了也绝对可以让猎人队伍的生存率大幅度上升。

支援猎人 塞安妮（Sunny）

●**主装备**：微型核榴弹发射器（Mininuke Grenade Launcher），大威力的榴弹发射器，能够对怪物造成颇高的伤害，发射方式为抛物线式。

●**次装备**：护盾无人机（Shield Drones），在塞安妮面前放置一个护盾无人机，无人机会自动对附近受到攻击的队友释放护盾，让其免受伤害。

●**特殊装备**：飞行包增强器（Jetpack Boost），对着队友发射可以持续提高对方的飞行包飞行速度和能量填充速度。

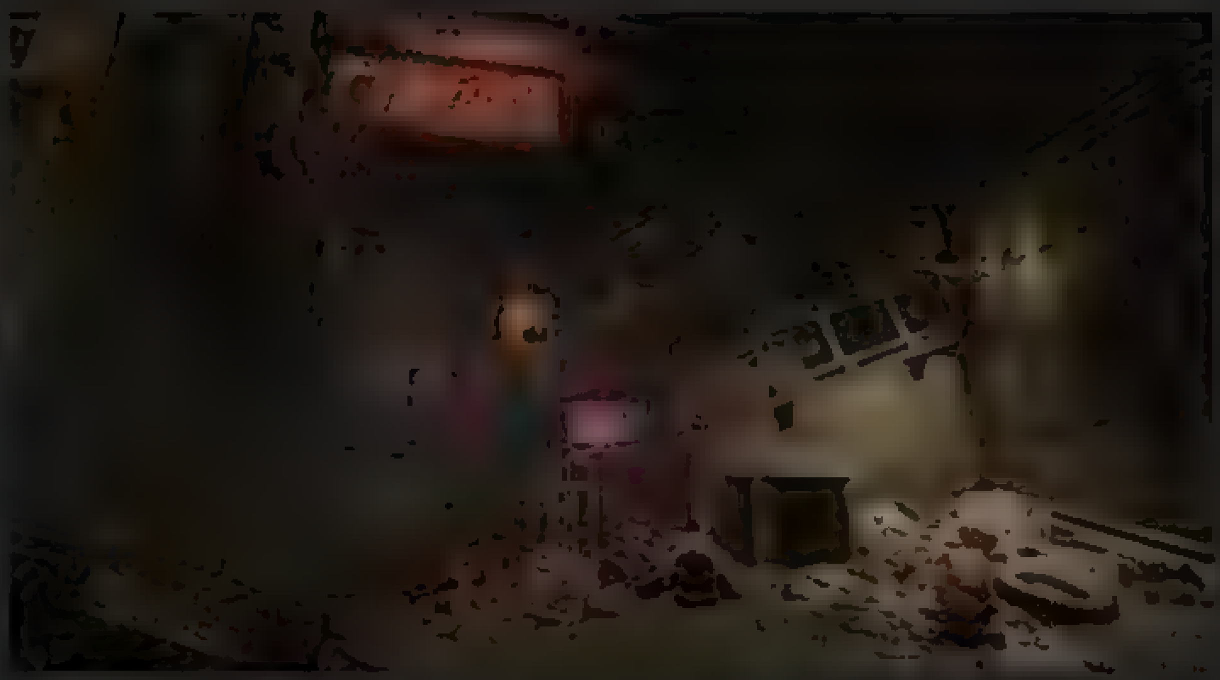
用法简介

塞安妮的定位极为偏向于支援，只有主装备微型核榴弹发射器是攻击武器，而且其攻击为抛物线，中远距离射击时存在着一定的榴弹落地延迟，所以得算好预前量来射击。支援能力方面，护盾无人机比起汉克（Hank）的护盾装置（Shield Projector）要更智能，释放之后就无需操心，但是因为无人机本身不会移动，所以对于放置的地点有一定的要求。飞行包增强器则是一个高手向的支援装备，用好了无论是帮助队友寻找怪物、追杀还是逃命走位都有极佳表现，但要求玩家自己本身的意识要足够好，而且队友也得懂配合。

新场景

除了新的怪物和新的猎人，其实三月的更新当中本作还新增了两个新场景：Broken Hill 铸造厂和 Broken Hill 矿山。

Broken Hill铸造厂（Broken Hill Foundry）



这是目前游戏当中场景构造最为复杂的地图，这里大部分环境并非是野外，而是人造建筑，从整体特点上来说是对猎人更有利，而窄长多变的通道则会令怪物的移动受到很大的障碍，而且因为这里是人造建筑区域，所以野生动物的分布也相对稀薄，大部分情况下，怪物必须通过破坏场景当中的补给箱，并获取其中的食物资源来进化和补充护甲，所以有时候难免会被猎人蹲点偷袭，怪物玩家需要更多地使用嗅觉去确认猎人的位置。当然，因为环境构造复杂带来的影响也是相对的，猎人也面临经常无法对怪物持续输出火力的问题，所以比起野外场景惯用的高台战术，中距离的缠斗会更利于猎人在这张地图全力输出。同时要记得小心别被怪物堵在墙角乱拳打死，毕竟场景当中的死路不少。

Broken Hill矿山（Broken Hill Mine）

这是一个罕见的以大量岩洞为主的地图，猎人会被固定降落在矿山的中央位置，这里有大量的门通向矿山的不同区域。因为本身是采矿地点，所以这里的场景存在着许多高低差，路况也相比起其他地图要更复杂，总体而言对怪物来说相对更为有利，尤其是神出鬼没的幽灵（Wraith）。同时这里有许多看似封闭的大门其实都可以被怪物撞开，所以建议刚开始尝试这张地图的猎人们不要太托大，观察好环境后再和怪物开战。当然因为通道狭窄，所以在矿山当中野生生物的分布也不是太集中，所以怪物虽然占了地形优势，但是在获取护甲和进化资源方面则受到了一定的限制，需要更为频繁地去移动并狩猎野生生物，当然也别忘了场景当中也有一些补给箱可以打开，里面的资源也可以成为怪物的食物。

异色独立游戏介绍

特别企划 SPECIAL FEATURE

不知不觉间，独立游戏已成为游戏市场不可或缺的一部分。近年来高素质的独立游戏层出不穷，某些独立游戏的可玩性甚至比某些3A大作还要强。就以家用机平台来说，近年的《FEZ》、《墨西哥英雄大冒险》、《超级肉肉哥》、《行》和《花》，再到近期的《饥荒》、《以撒的结合 重生》和《精灵与森林》，这些游戏无不给玩家带来了其不同于大众化作品的游戏乐趣。但由于成本或者传播度等原因，绝大部分独立游戏都只登陆了PC平台。所以对于大部分家用机玩家来说，独立游戏还是个相对陌生的版块，本期的特企，小编会着重介绍一些没怎么在家用级平台登陆的却有着自身特色或者乐趣的独立游戏。

什么是独立游戏？

其实在本刊第349期的特别企划中也介绍过独立游戏的概念，简单而言，“独立游戏”最开始的意思是“由制作开发再到发行全靠一小队制作者独立完成的游戏”，然而随着独立游戏的玩家圈越来越大，一些独立游戏已经不再像以前的那样“独立独行”，商业化慢慢地变得不那么。独立游戏变得更加的“平易近人”，然而有一点是永恒不变的，那就是它们的开发者还是像以往那样不以商业利益为重，他们的目标只有一个：创造一个真正有趣的游戏。

一个关于游戏的寓言
——史丹利的寓言

▲“死循环”是本作剧情的主旨之一。

首先要介绍的是一个叫《史丹利的寓言》(The Stanley Parable)的独立游戏。本作是由戴维·文登(Davey Wreden)独力开发制作完成，使用了Source引擎(代表作：《半条命2》、《求生之路》系列)的文字冒险游戏，已于2011年7月发售。为什么要把这游戏放在第一个介绍呢？因为对于一个游戏玩家来说，本作完美阐释了一个每一个玩家都很想知道的问题，那就是“我们为什么要玩游戏”，换种说法就是“到底是我们在玩游戏，还是游戏在玩我们”。

故事讲述了一个叫史丹利的上班族每天都呆在自己的办公室敲键盘，然后某天他的电脑突然失去反应了，然后他决定走出办公室看看外面到底发生了什么事。游戏中玩家会以第一人称视角进行探索。和大部分文字冒险游戏类似，玩家通过调查和对周围场景的事物进行互动来推动剧情，本作提供了至少18个不同的结局供玩家达成。本作设置了一个类似于“旁白”的角色，旁白会以讲述故事的角度来讲述着玩家的一举一动。但与其他同类游戏不同的是，游戏并不单纯地鼓励玩家按照旁白指示来进行游戏，而是鼓励玩家不按旁白指示行动。随着玩家不断违背旁白的“意愿”而作出不同的选择，游戏会走向各种截然不同的展开，剧情走向会慢慢地失去控制。旁白也会渐渐地从“故

事讲述者”变成“世界创造者”，它会针对玩家的“叛逆行为”而对玩家作出惩罚，玩家身处的世界也会随之发生崩坏。然而到了最后玩家却发现，除了主人公史丹利之外，连旁白自身也渐渐地被困在了这个逻辑错乱的游戏世界里。

本作旨在探索游戏的意义和本质，它不要求玩家投入到游戏所塑造的世界观和遵守游戏规则。游戏提供了很多选择，但很多选择除了会把剧情引向不同方向之外，还会让游戏陷入一个“僵局”。破坏规则只会破坏游戏本身，但如果玩家能跟着既定的路线进行游戏的话，玩家却只会渐渐丧失主动权，继而“被游戏玩”。本作另一个有趣的地方就是其“读心效果”，作者设置了很多能让玩家会心一笑的小桥段，典型例子之一就是在游戏过程中玩家会遇到一个空无一物的储物房，总有玩家会想“如果我每次都走进去看一看，旁白会不会重复说同一句话呢”。而如果玩家真的这样做并重复几次，旁白会发脾气然后把储物房用木条给封住（讽刺游戏中经常出现的“分岔路尽头肯定有宝箱或者隐藏剧情”的设定）。这种设定也使得本作与观众的互动性极高（这里的观众指的并不是正在游玩本作的“玩家”自身），而为了推广，本作还特地为数位外国著名游戏实况转播播主制作了其“个人版旁白”，不得不说这是个相当有趣的设定。而这种设定也让本作获得了 IGF2014（独立游戏节 2014）的观众奖，向各位玩家证明了一个游戏的高互动性，不一定也不仅仅指的是游戏和玩家之间的互动，应该还有和旁观者之间的互动。

▲本作作者戴维・文登也是个业界著名死宅。

角色扮演游戏编年史
——进化之地

Ludum Dare 是一个鼓励个人独立游戏开发的在线比赛，参加者必须在 48 小时内按照该网站发布的游戏主题完成一款游戏，然后放上原代码和游戏程序让其他玩家下载评分。游戏的所有组成部分，从音乐、美术到程序全部都得一个人一手包办。而《进化之地》（Evoland）就是从这里诞生的，本作由 Nicolas Cannasse 独力制作而成，类型为角色扮演的独立游戏，玩家可以在这场短暂的冒险之旅中感受到角色扮演游戏的进化历程。游戏很短但却十分有趣，这也吸引了另外一个独立游戏制作团队 Shiro Games 的注意，他们延续了原作的概念，然后丰富了其他游戏元素使之成为了一个更为完整的游戏，这也是玩家们今天所看到的《进化之地》。

要想介绍这个游戏的系统和玩法还挺不容易，因为本作就和它的游戏标题一样，这是个不停在进化的角色扮演游戏。游戏从点阵图的画面开始，玩家一路前进能依次获得“移动”、“武器”、“背景音乐”、“敌人”、“道具栏”...随着游戏的进行，本作会不断地“进化”。画面也会从原先的 8 Bit 点阵图慢慢变成 16 Bit、64 Bit 变成 256 色再到 3D，从黑白变成彩色。玩家从一开始的无所事事四处探索，到后来的出现 NPC、村庄、商店和同伴。游戏系统从一开始的《塞尔达传说》风”到后来的《最终幻想》风”。游戏的角色从一开始的“被怪物碰一下就挂”，然后有了“心”作为 HP 槽，再从“心”变成由数值表示的 HP 槽。本作的一切都在无时不刻地进化着，有从红白机时代的角色扮演游戏一路走来的老玩家在玩本作时会有种在重温自己童年的感觉。

除了不断进化的游戏本身之外，游戏有很多地方都在向老一辈角色扮演游戏致敬。例如会使用补血魔法的女主角、冒险途中不得不做的支线任务（例如为了拿到某关键道具要去某地打个 BOSS 什么的）和为了提高游戏耐玩度而设置的卡牌小游戏等等，甚至连召唤兽和飞空艇这些元素玩家都能在本作中找到。游戏也不乏一些恶搞的部分，例如本作最一开始切换场景时是有读取画面的，这仿佛是理所当然。然而只要玩家从商店购买了道具“FAST DVD”后读取画面就会消失，切换场面也不再需要读取时间了...不得不说，这游戏的方方面面就是活生生的一个角色扮演游戏编年史啊。

▲三个画风一个游戏，不愧是“进化之地”。

苦逼审查官的日常
——请出示文件

和上一个游戏类似，《请出示文件》（Papers Please）也是一个全由

一人独立开发制作完成的游戏，由Lucas Pope独力制作完成。和大部分独立游戏类似，本作的画面不算精美，画面采取了8 Bit的像素风格，然而却也很符合本作沉重的游戏主题。和现今大部分3A大作追求“大场景，追求自由度”不同，本作把玩家限制在了一个小小的边境哨站里。游戏讲述了主人公，也就是“你”，居住在一个虚构的东欧国家。某天你的国家终于久违地开放了边境允许外国人入境，而现在正需要一个审查官，然后你被这个系统所选中了成为了一个边境审查官。

本作的玩法其实和找茬游戏差不多，玩家需要坐在小小的哨站里，面对这一个又一个的入境者，然后检查他们的护照和证件齐不齐全，符合规定的就盖个章让他入境，不是的就拒绝入境。随着游戏的进程玩家所处的国家形势会不断地发生变化，规定和所需文件也会随之改变，检查的复杂程度也会随之增加。以上这些不仅需要做得准确，还要做得足够快，因为你的收入和你检查的人数是成正比的，然而如果放了一个不符合规定的人进来却会罚钱。玩家要不断地学习和记住新规则，对，要记住。本作没有任务提示之类的文字说明，所有新规则就和现实一样以一纸通知的形式递给玩家，玩家要不就放在办公桌上一个醒目的位置提醒自己，要不就用自己的脑袋记住。收入在本作中极其重要，“你”是一个有家室的人，妻子、儿女、患病的岳母、叔叔都指望着你那份收入过日子了。暖气、食物、租金、药物，以上种种这些都是要钱的，然而随着规则变得越来越复杂，玩家力所能及能检查到的人会越来越少，罚款会越来越多，会慢慢的入不敷出，然而你的家人却等着你的收入，那么，有没有什么方法赚点外快呢？而这却恰恰是本作的亮点。

本作中玩家遇到的入境者不只只是一个NPC而已，他们有自己的故事和入境理由。他们有的是为了回避战乱，有的是为了工作，有的是间谍，甚至是“恐怖分子”。形形色色的入境者会常常让玩家陷入两难的局面，例如一对意图逃避战火的老夫妇试图入境却因为消息不灵通（规则有时是一天一变），所以没有准备好足够的文件，你是只眼开只眼闭放他们入境，还是按照规定把他们赶回老家呢。这些抉择不仅仅只是抉择，某部分人会为了入境无所不用其极，金钱的诱惑不可避免，一笔额外的收入能让玩家的生活轻松不少，却可能会使玩家陷入灭顶之灾。部分“恐怖分子”甚至会拉拢你参与他们为“崇高目的”而战，你可以选择答应也可以选择拒绝，但如果选择拒绝的话请做好心理准备，因为第二天工作时迎接你的可能就是个定时炸弹了。

作者Lucas Pope大有来头，他原本是顽皮狗的开发人员之一，在《神秘海域》系列”的第三作开发完成后他离开了顽皮狗并开始开发本作。据他本人所说，本作的构思是和他自身的经历息息相关，这是由于Lucas Pope是个居住在日本的美国人，对于边境海关那一套相当熟悉。本作的媒体评价相当高，IGN甚至打出了8.7分（满分10分）的高分。本作也获得了IGF2014的叙事奖和设计奖两个奖项，还获得GDC 2014（游戏开发者大会2014）的最佳下载游戏和创新奖。游戏销量也节节升高，达到了惊人的50万套。值得一提的是，本作在去年的12月12日发售了PSV版，然而考虑到本作的文字量，对于大部分国内玩家来说，语言会是个相当大的障碍，不得不说这是个遗憾。

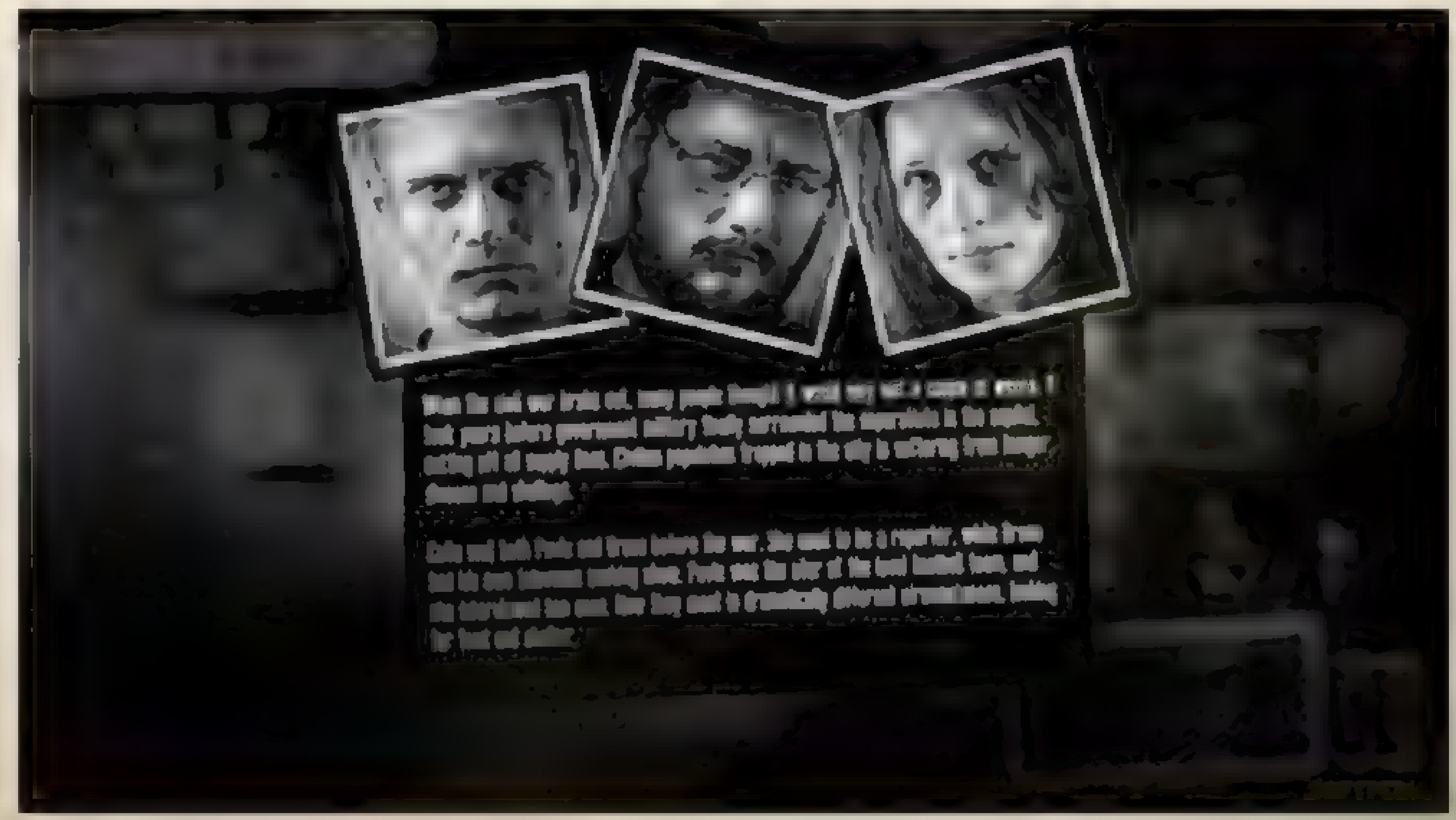
▲对于大部分玩家来说，光是记住地名已经很不容易了。

战争阴霾下的平常人
——这是我的战争

《这是我的战争》（This War of Mine）是由“11 Bit Studios”制作开发的一个生存类动作冒险游戏。玩家需要操纵着一群性格各异的角色在战争的夹缝中委曲求全。和大部分战争题材的游戏不同，玩家操纵的不是那些能上天下海的动作英雄，而只是普通的黎民百姓。本作采取了较为写实的画面风格，人物头像甚至使用了真人演员来代替。玩家需要趁着夜晚战事缓和之际操纵角色出外搜刮资源，除此之外还要分配足够人手来防守大本营免得被其他生还者掠夺，白天则捉紧时间休息和修补大本营。资源的极度短缺使得玩家在每一步行动之前都需要深思熟虑，这样才能让你控制的角色能熬过战争和即将到来的寒冬。

性格各异的角色和NPC是本作的亮点，玩家操纵的角色在每一局游戏开始随机选择的，他们中有的是记者、运动员、消防员、律师这种代表着社会中产阶级的人物，也有老人、小偷这种弱势群体，甚至还存在着逃兵这种特殊时期的特殊群体。他们中有的擅长搜刮物资，有的擅长做菜，有的擅长战斗，也有人什么都不擅长。他们除了各自技能不同，性格的不同也使得角色的用法变得不同，有些角色有烟瘾或者喜欢喝咖啡，不能满足他们的需求的话他们会变得郁郁不欢，而有的角色不喜欢杀戮，杀人会使他们陷入内疚从而变得情绪低落。除了各具特色的我方角色，NPC也是被塑造得栩栩如生。

本作中的NPC除了敌对的少部分之外，其余绝大部分都是友善或者是中立的。玩家可以和他们进行交易以获得自己需要的资源，然而这游戏最特殊的一点就是，玩家攻击这些NPC以获得物资这一行动是几乎没惩罚的（当然某些角色可能会对此反感）。道德和生存变成了本作的主题，是冒着生命危险外出搜刮资源，还是攻击其他生还者已获得生存的物资，如何选择全看玩家选择。而和其他同类“道德抉择”游戏不同，本作的生存难度更加苛刻，对于大部分玩家来说，要想活下去已经很难更别说还要当一个好人。凭借着以上各种要素的结合，本作成功地营造出一种悲伤无助的氛围，角色的动作和语言时时刻刻透露出他们的凄惨和无助。以



■参与战争的不仅仅只有士兵。

本作中玩家可以操作的 12 个人物为例，他们都有着自己的故事和结局，他们对着战争有着截然不同的看法，却因为有种共同的目的迫使他们互相合作以求得生存。

严格意义上来讲，和一般概念上的“独立游戏开发者”相比，11 Bit Studios 无疑显得更加正式。虽然还只是一个规模不大的制作组，但其实《这是我的战争》并不是他们的第一个游戏。这个团队于 2010 年 10 月 7 日创立，总部设在了波兰的华沙。这个城市听起来是不是有点熟悉，对，另一个著名的游戏制作组 CD Projekt（代表作：《巫师》系列”）的总部也是在这个城市。而实际上，11 Bit Studios 的部分成员就是 CD Projekt 出身的。本作发售后大获好评，还获得了 IGF2015 的观众奖。值得一提的是，本作的故事背景设置在了一个虚构的东欧国家，然而部分熟悉历史的玩家可能会发现，其实本作的故事背景极大程度上参考了在 1992 年 4 月 5 日至 1996 年 2 月 29 日发生的萨拉热窝围城战役，对此有兴趣的玩家可以上网搜索一下相关信息。本作显然是一个反战题材游戏，也有可能正因为如此，制作组还特地于今年初在其官方网站上开启了一项慈善活动，玩家只需要在其提供的网站上捐赠一美元，就有机会获得制作组送出的丰厚礼物，其收到的捐款也会全数使用于贫困地区和战后重建，虽然捐款现在已经截止了，但不得不说这是个温暖人心的小插曲。

每天都活在破产边缘
——小贩人生

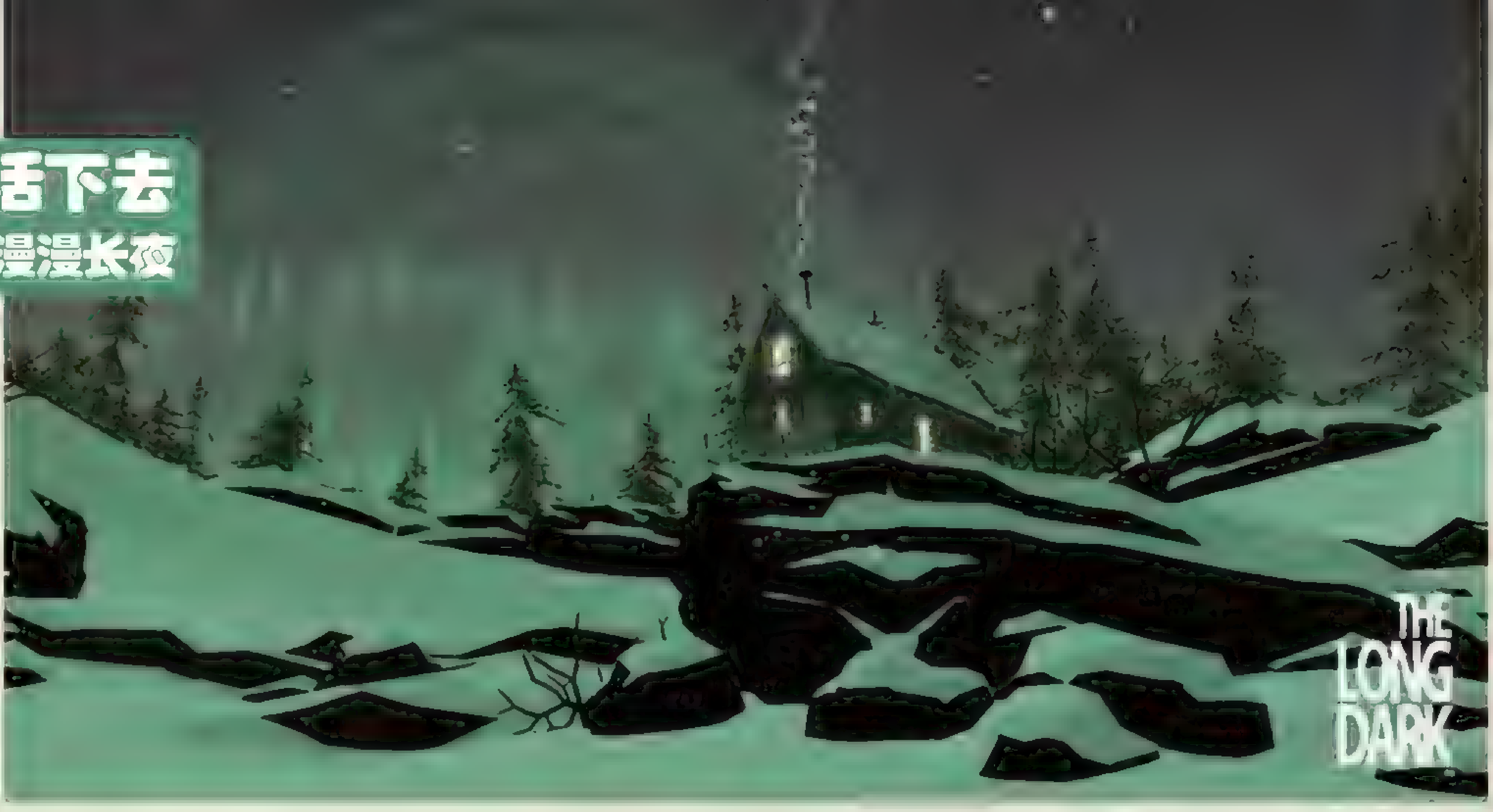
《小贩人生》(Cart Life）是由 Richard Hofmeier 独力制作完成的一个独立游戏，和《这是我的战争》扮演平常人类似，不过这次玩家的对手不再是战争而是生活。从游戏名玩家大概就可以猜出，这游戏玩家扮演的是一个小贩，为了日常糊口而每天在外忙碌奔波着。在游戏的一开始玩家可以从两个人物中选择一个进行游戏：事业失败家庭破裂的秃头中年 Andrus 和刚刚离异却要和前夫争夺女儿抚养权的失业母亲 Melanie，两个角色的游戏目的各不相同但手段都是一样的：在一周内赚到足够的钱。除了做小贩赚钱，两个角色还有自身的问题需要解决。例如 Andrus 就有烟瘾而且瞒着房东养了一只猫，玩家除了要保证自己三餐温饱还有买烟和猫粮；Melanie 则需要每天准时接送女儿放学，白天除了要在自己的摊位应付顾客之外还要当心城管的罚款，当然只要准备好相关证件就好，然而证件也是需要钱的。反正无论如何，在短短的一周游戏时间里，你的日程总会排得满满的。

作为本作的主题，小贩的经营在本作中算是重中之重，不得不说其操作相当繁琐甚至会使第一次接触本作的玩家感到烦躁。就以经营报摊的 Andrus 为例，从早上切开报纸包装、询问客人需求、卖报纸、冲咖啡甚至到最后的操作收银机找零钱全都由玩家一手包办。玩家每天要做的事相当固定：醒来，喂猫，卖报纸 / 咖啡，和顾客闲聊，回出租房，喂猫、刷牙、洗澡、睡觉、做梦，醒来，如此循环重复七天。除了略显枯燥的玩法，本作的画风也给人一种枯燥的感觉。本作采用的是黑白像素风，背景音乐也是略显复古的 8bit 风格。游戏提供给玩家的提示极少，很多时候玩家甚至连自己下一步要做什么都不知道。举个例子，和大部分模拟游戏类似，本作中的时间是会自动流逝的，同样存在昼夜更替的设定，然而游戏却没有时间显示，黑白的画风使得玩家甚至连现在是白天还是黑夜都分不清楚，那该怎么办，你得去买块表啊。

然而当玩家能静下心来，把自己代入到游戏角色的时候，不知不觉间玩家就会像游戏角色那样思考：超市的东西永远比便利店便宜，搭一次公车只要 7 毛 5，隔壁街的小店卖的三明治便宜量又足，早睡早起早点开店可以赚多点。而在真实甚至有点枯燥的游戏历程中，玩家会遇到许多不同的人不同的事，并不知不觉地获得了一次独特而又难能可贵的游戏体验。这固然不是个讲述人生赢家的故事，可能直到通关，玩家操纵的角色可能还是人生输家，生活依然艰苦，但却能看到希望，并在与他人的互相扶持下继续坚强地活下去。枯燥、无聊，然而前路却充满希望，白天卖完报纸回家还能逗逗猫什么的，不也挺好的吗。

本作是 Richard Hofmeier 开发制作完成的第一个游戏，在 2013 年旧金山召开的开发者大会的独立游戏节（IGF 2013）中，本作一举拿到了最佳创意、最佳剧情和最终大奖三个奖项，以处女作的角度来说，这个成就无疑相当惊人。按照作者的原话说，他原本计划在 30 天内完成本作的开发和制作，最后却花了整整三年时间。其中大部分时间都花在采访现实中的小贩和体验他们的生活。而在本作于 STEAM 平台发售了一段时间之后，作者觉得本作应该被更多玩家玩到，然后就把他的源代码和文件都放在个人主页上供玩家免费下载，有兴趣的玩家可以登上 http://www.richardhofmeier.com/cartlife/ 上下载本作。

惟一的目标就是活下去
——漫漫长夜



《漫漫长夜》(The Long Dark)是一个沙箱式的模拟生存游戏，玩家需要在茫茫雪原中寻找资源以保证自己能在严酷的环境中活着度过一个又一个漫漫长夜。本作的场景设定在了雪原当中，玩家除了需要应对饥饿和寒冷之外，还需要应付变幻莫测的天气和野生动物。游戏画面不算顶级，然而却很好地还原了雪原的景色，出色的光影和冷暖效果让玩家能有一种身临其境的感觉，不得不说相当适合在即将到来的炎炎夏日中玩（笑）。

对于一个模拟游戏特别是模拟生存游戏来讲，细节和玩家的代入感极其重要。本作在细节上的描写堪称一绝，天气的细微变化、野生动物的嚎叫、雪地上玩家的脚印，甚至连玩家角色呼出的白气都被还原了出来。本作的一些设定也相当真实，例如衣服的耐久度、过于靠近火堆会烧伤、受伤后不处理会失血过多致死、生吃动物肉会感染细菌等等。游戏中的资源极度有限且大部分是不会刷新的，某些资源，例如猎枪子弹，更是用一个少一个，珍贵程度堪比现实中的黄金。对于一个孤身在雪原求生的人来说，维持体温至关重要，雪原的夜晚犹如地狱，在夜幕降临之前玩家必须找到一个栖息地。而苛刻的保存机制加上玩家一旦死亡就自动删档的设定使得玩家在行动前必须三思而后行。

据制作组称，本作将会有两个模式，剧情模式以及生存沙箱模式。对，你没看错，是“将会”。于去年9月22日发售的本作还处于Alaph版本，拜STEAM“高明”的销售策略所赐，本作还没开发完成就被堂而皇之地被摆上卖场。玩家购买了游戏之后能玩到的模式也只有生存沙箱，虽然直至现在游戏的版本还在不断地更新，但离正式版完成貌似还遥遥无期。这也是现今本作的缺点之一，由于资源的不可再生性和地图大小是有限的，玩家在生存沙箱模式中终究会难逃一死。缺乏生存目的的游戏流程也会让玩家的游戏体验渐渐变得枯燥起来。但即便如此，本作对于喜爱模拟生存类游戏的玩家来说，依然是个不错的选择。而且按照官方现在的更新频率，也不能说不良心。

制作组Hinterland成立于2013年9月，成员都大有来头。其创始人Raphael van Lierop曾经是《战锤40000星际战士》的总监，其他成员包括来自Deep Silver Volition（代表作：《黑道圣徒》系列）的Alan Lawrance，《League of Legends》（大名鼎鼎的《英雄联盟》）的前美术总监Hokyo Lim还有Marianne Krawczyk，“《战神》系列”的剧本作者。Raphael van Lierop本身是一位加拿大人，其制作组总部也设在了加拿大。从游戏的风格和雪花纷飞的场景玩家也可以看出本作场景与构思正正就是参考现实中的加拿大。Raphael van Lierop对本作的目标是创造一个不同于其他模拟生存的沙箱游戏，本作中没有辐射、变异生物、不怀好意的生存者甚至是丧尸，陪伴你的就只有大自然，这是一段孤独的求生之旅。值得一提的是，虽然还没公布扮演什么角色（大概是剧情模式中的角色之一），但玩家们所熟悉的“蛇叔”配音David Hayter也会在其中扮演一个角色。现在看来本作固然还有很多缺陷，但从游戏前景来看，本作无疑值得期待。

▲猎枪有多珍贵？可以看看外国玩家是怎么形容的。

结语

其实除了上面介绍到的几个独立游戏之外，有趣的独立游戏还有许许多多。然而我们也可以看出独立游戏相对于其他商业游戏的特殊性，它们无论制作还是营销都与一般游戏不同。再结合盗版和游戏风格等问题，这使得绝大部分的独立游戏开发者很难靠自身生存下去，成功生存下来并在玩家中广泛流传的独立游戏只有九牛一毛。当然，随着近年来越来越多游戏制作人踏入到了独立游戏这个领域，独立游戏的素质越来越高并且也吸引到了大厂商的注意力，也渐渐走入了玩家的视野。就以国内为例，独立游戏《雨血》和最近国行PS4的首发游戏之一《南瓜先生大冒险》就是个鲜明的例子。各位玩家在玩厌了画面绚丽节奏明快的大成本大制作游戏之后，不妨转个身来玩一玩这些独特又有趣的独立游戏，你可能就会找回当初玩游戏时的那份感动。

任天堂的NX野望

在过去很长的一段时间里，任天堂都深陷在“被逼入绝境”，“要效仿世嘉退出硬件市场，专注于软件业务”、“用低廉的价格搭上手游的末班车”的呼声之中。任天堂总裁岩田聪一再强调任内不会进军手游，甚至有传任天堂因此而发生内讧，不过在人们也开始接受这个事实的时候，调皮的任天堂却忽然“顺从民意”，联合世界先进的网络服务商 DeNA 高调进军手游行业，狠狠地调戏了那些前不久鼓吹着“任天堂不做手游是对的”的媒体同仁们。

在公布“软硬兼施”的计划之后，岩田聪迅速地成为了《时代周刊》的座上宾，这次论调则是变成了“许多媒体称任天堂多次被逼入了绝境，但是我完全不认为我们已经被逼到墙角。不用说，我们也知道，一间公司必须懂得如何应对这个快速变化的世界，否则它只能面临衰退的局面。但是，我在这里要强调的是，任天堂与 DeNA 的联盟并不是一间走投无路的公司在无从选择之下做出的决定。”

笔者过去并没有对“任天堂是否做手游”发表过观点，但不妨让我做一次马后炮，谈谈如今任天堂转攻手游市场的合理性和前景。

市场转移

掌机业难逢对手，主机在本世代大幅度落后，任天堂需要寻找新蓝海

任天堂被看作是拒绝手游的最后阵地，源自于岩田聪在过去一年用“全上海滩都知道”的方式向世人反复宣告“任天堂拒绝手游”。

时移世易，2014 年的那一篇章早已经被翻过，任天堂也换了一度春秋，只是翻脸速度之快，让人没一点点防备。

事实上，任天堂的变卦和整个传统游戏市场环境息息相关。

诚然，尽管索尼并不会承认 PSV 的失败，但是无论是能用来撑起门面的游戏数还是更直接的游戏机销量，PSV 甚至还不如自家的 PS3 和任天堂的“不太成功”的本世代主机 Wii U。

自身当家作品《怪物猎人》系列”良禽择木蝉过别枝，不仅成为了任天堂的杀伐利器，还在年度销量排行榜上从过去十强难进摇身一变成为年度最畅销游戏。就连索尼自己也落井下石，将 PSV 的不少特色都借鉴到手机平台上，使其更像是一个弃子，而不是一个与任天堂争夺掌机市场一日之长短的产品。

PSV 的低迷使得任天堂在掌机市场上显得风光无限，但这种往昔的风光恐怕难再。来自移动行业的冲击和蚕食，正在一步步压缩掌机游戏的市场，根据知名网站 VG Chartz 的统计，掌机硬件市场 2014 年环比 2013 年出现了大幅缩水，除却已经退市的 NDS，尚活跃于市面的三部掌机 PSP、PSV 和 3DS 的总销量下跌了接近四成，3DS 自身销量下跌超过四分之一。尽管 VG Chartz 并非以数据准确而闻名，但是其对数据的统计却也并非空穴来风。其后虽然任天堂推出了优化版的 New 3DS，但并没有起到开创新世代的作用。

▲其实理念非常划时代的 Virtual Boy 却是任天堂在创意路上走得太远的历史教训之一。

数年前，我们在各种交通工具上只会看到手持掌机的玩家在埋头奋战，现在低头党大幅度增加，掌游玩家的数量却有减无增。窥斑知豹，可以说现阶段掌机玩家市场正处在趋于饱和甚至出现轻微萎缩的阶段，在一个巅峰已过的领域里独孤求败，显然不是任天堂的长远战略。

任天堂在掌机领域的总体战略体现在成绩上是非常成功的，但同时也衬托出其在主机方面冰火两重天的处境。尽管 Wii U 比第八世代的另外两台主机 PS4 和 XOne 早一年推出，至今仍在向一千万销量的大关勉强前行，远远落后于竞争对手。更令人绝望的是，两年多来 Wii U 的累计销量甚至只及 PS4 在 2014 年销量的六成左右，几乎看不到任何迎头赶上的希望，更不要说反超。岩田聪也不得不因此而向股东们道歉。

任天堂上一次如此隆重的道歉还是在二十年前，因为 Virtual Boy 的失败，刻薄而高傲的时任社长山内溥不得不向大众低下头颅，诚恳地道歉。然后在 1996 年推出的 N64，算是为任天堂在 PS 冒起称霸的年代，挽回些颜面，不过终究只是一条遮丑布，真正令任天堂走出低谷的是 GBC 和《口袋妖怪》，一个便携游戏硬件和一个从掌机起家的游戏系列。

历史总是惊人的相似，二十年仿似一个轮回。因为 Wii U 的惨败，岩田聪不得不向股东道歉，和倔强的山内老爷子一样，岩田聪并没有引咎辞职。从那时起，他就肩负了更大的责任，要将任天堂带出低谷。虽然在市场上已无能与之分庭抗礼的有效竞争对手，但 3DS 已经无法延续自家掌机多年来高歌猛进的势头，而在第八世代的主机 Wii U 未能像前辈 Wii 一样出奇制胜的时候，岩田聪将目光投向热火朝天的移动平台也是理所当然。

日本作为传统的游戏大国，有着很多习俗，使用游戏作为娱乐方式算是其中之一，以前掌机就是最普及的全民游戏娱乐设备，然而随着智能手机的诞生和《智龙迷城》等一系列手游的成功，市场进行了大幅度的转移，也彻底点燃了日系游戏厂商进军手游业的热情，以“手游大厂”SE 为首的厂商纷纷开始转型和兼顾传统家用机游戏和移动设备游戏两大领域，加上三大游戏主机制造商的其余两家均已深度介入移动平台，留给任天堂的时间和空间只会越来越少。

这无法不令一向口硬，誓言不进入手游市场的任天堂对手游行业有了新的评估。

尽管一直宣称只要自己的还在任天堂的总裁位置，任天堂就不会出手游，在永远的利益面前，即便是百年老店也没有绝对要坚持的传统，尤其是传承自老爷子山内溥发掘蓝海精神的任天堂。

▲在发布会，清瘦了不少的岩田聪却显得意气风发，显然是对未来充满了信心。

任天堂的蓝海

在发布会上岩田聪代表任天堂发布了两大计划：分别是与 DeNA 合作进军手游领域，同期也公布了一个会令大家“大吃一惊”、将改变游戏圈生态的“NX”。

我和某位资深的游戏传媒人聊起这个话题时，得出的猜测结论是：“NX”如果是令人吃惊的作品，最后成品应该是三种中的一种：云游戏平台、类似于“英伟达盾牌”那样具有特色的游戏装置，或是手机。

笔者的对话伙伴比较倾向 NX 将会以单独的游戏机推出的结论，认为可能会是电视机盒子这类云平台专用型设备，而岩田聪在发布会上也承认“对游戏专用机的热情并未减退”，所以不无可能性；而我则是认为即便是任天堂对 NX 的规划的确是主机路线，还是会继续深一步开发相应系列硬件。

苹果和微软都通过平台的整合，打造了多种设备通用的智能生态圈，这种规划似乎也打动了岩田聪，尤其是 iPhone、iPad、Mac 组成的铁三角阵容在过去数年成为了业界发展的标杆。不过岩田聪也曾说如果

※本栏目文章仅代表作者个人观点。

苹果将成为威胁，他将远离苹果产品，现在也许就是时候了，或许任天堂将借同NX进军如今的移动设备生态圈，参与竞争。

但问题是，就如二十年前接替VB的N64尽管有着不少新意却未能翻身一样，在PS4的强势下，尽管岩田聪表现出职业性的乐观，还是难以掩饰NX作为主机时的前途未卜。另一方面，尽管有着游戏硬件方面的优势，任天堂在跨平台的智能生态圈中对手也不仅仅是苹果一家，微软通过win 8和win 10系统所能联动的智能设备在数量上甚至比苹果更多，其经验和势头都不弱于如今只是空口无凭的任天堂。近两个时代不以硬件性能见长的任天堂究竟能玩出什么新意，值得人期待的同时也令人担忧。

更进一步说，在这个前提下，光是投身手游行业就能满足任天堂这个游戏大鳄的胃口吗？

任天堂的掌机游戏已经接替了Wii游戏，成为传统游戏市场上当之无愧的领头羊，2014年年度游戏销量，任天堂包揽了前十名，除了第九名是Wii U游戏《马里奥赛车8》之外，其余名次都由3DS游戏包揽。任氏旗下较为畅销的掌机游戏销量都是数以百万起，以其平均40至50美元的价格，单作能够创造的营业额就有数亿美元，《口袋妖怪X・Y》超过1200万销量的就为他们带来了超过4亿美元的收入，而最畅销的手游《我的世界》在iOS和安卓两个平台的总营业额才2亿美元。当然这有点关公战秦琼的味道，毕竟畅销手游可以通过不断的更新和IAP收费来获取更长时间的利润，但在总体上来说，家用机领域的顶级畅销大作和畅销手游比起来利润还是相差无几。

所以虽然任天堂2014年的预期营业额从49亿美元下调到46亿美元，这是这个调整到底怎样的一个概念？

这个数额已经超过了世界第二大手游市场——中国在2014年的营收规模，和美国也是差距不大。而在2013年，因为手游尚未成熟和日元还没大幅度贬值，这个差距更加明显。也就是说相对于廉价的付费手游，任天堂的掌机游戏凭借数以十倍的售价，攫取了不逊色于手游的财富。

但是当任天堂要投身手游时，不得不面对手游和传统游戏在运营上的悖论。

传统游戏有着更多的方式让玩家去了解游戏的细节，诸如测评和游戏视频。游戏厂商和游戏的口碑也通过靠年月的积累逐渐形成，像任天堂这类业界龙头也通过三十年的经验积累出一大堆成功的IP，能够持续地为IP持有者带来长远的收益。

与此同时，如今的手游厂商却遍地开花，市场淘汰更新速度已经到达匪夷所思的地步。虽然在这个领域往往一个新创意就能令开发者赚得盆满钵满，但是由于硬件平台缺乏有力的监管控制，以及开发游戏过于便利，很快相应同质化的作品就会涌现分一杯羹，这将会大大损害IP拥有者的利益，如今在手游中泛滥的内购IAP模式将打破游戏的平衡性，削弱了这个游戏体系的价值。岩田聪也承认，“在数字时代，游戏的内容价值往往会被削弱，特别是智能设备上，保持作品的价值才是难点。”

另外在游戏消费方面，岩田聪口中“Free to Play”和“Free to Start”的区别，也涉及到玩家之间的消费理念的隔阂，如果贸然采取手游模式运营，将会使任天堂的死忠们不适应。在游戏市场前景不明朗的时候，任天堂对于涉足手游是拒绝的。不过如今他们显然认为自己找到了适合的方法和契机。

“我们宣布要制作移动游戏，是因为找到了解决的方案，我们要做的不是仅仅把游戏从我们的主机搬到智能设备上，而是去开发全新的游戏内容，以及与之相匹配的新的游戏方式，还有在智能设备上的操控机制。”

▲《我的世界》移动端版的收益虽然很高，但却不及其他版本起眼。

手游不只是手游

在手游和NX这两个初步概念未能完全诠释任天堂的生态圈理念的时候，我们不妨提出更进一步的具体假设：任天堂会不会不满足于让手游登陆其他品牌的硬件，从而专门为手游开发相应的手机或是其他类似设备。

一直被鼓吹成任天堂“效仿对象”的世嘉，在退出了主机市场的争夺后其实日子过得并不舒坦。不但今年年初才经历了数百人的大裁员，业务也经历了大规模重组，根本没有像当年所说的那样，在退出硬件界后成为所谓的第一大软件商，这不能不说是这对是任天堂一个很好的警示。

“我们最终找到了一种让独占式的电子游戏与智能设备业务双赢的解决方式，那就是将游戏硬件系统与智能设备系统上的任天堂游戏分隔开来。我们能做到其他公司做不到的，独特的游戏体验。根据以往经验，我们觉得最好的选择就是做出硬件，然后去实现独一无二的软件内容。正因如此，我们能够给玩家带去深度的浸入式游戏体验，这就是我所谓的‘额外的价值’。”

岩田聪的话给了人们很好的解读——任天堂的手游将会有相应的硬件。“软硬兼施”是任天堂的一贯传统，也是岩田聪在在最近的采访中不断提到“传承”的重要体现。

任天堂向来“肥水不流外人田”，这从NX和手游的开发都交由任天堂内部开发，更具有手游开发经验的DeNA只是提供会员等收费机制和网络运营服务的经验。失去了自家硬件保护的手游，就只能在不知深浅的手游市场上打滚，又或是干脆大幅降低自身标准去制作IAP内购，这显然都不符合任天堂的利益。最好的方式，还是开发出手游相对应的硬件，手机或者是平板电脑。

事实上任天堂早在2001年就向美国商标专利局递交了游戏手机的专利申请，最明显的特色就是在当时主流的九宫键盘上添加了任天堂经典的游戏按键。这个专利直到2006年才获得通过，消息流出时并没有引起过多的反响，任天堂也很快就否认了将投身手机行业。不过外界的猜测在数年后随着智能手机平台的普及又卷土重来，只是关于任天堂进军手游的呼声掩盖了看起来更不靠谱的手机生产。

岩田聪承认任天堂曾经有手机计划，只是在当时的情况是掌机平台依旧大卖，任天堂并不希望推出一款作品与自己的掌机对着干。下一步的问题是，任天堂能做出好的手机吗？

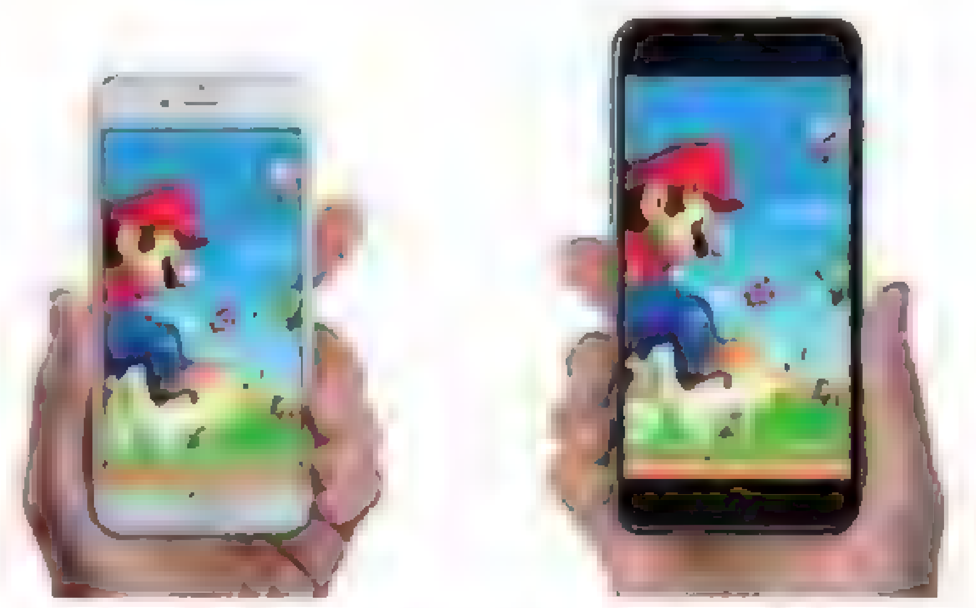
这是个两难的问题。积极的方面是，尽管核心科技依旧掌握在几家大型的厂商手上，但由于开源平台的存在，手机制作的门槛已经相较于多年以前大幅度降低，国内只要有过MP4或是电视制作经验的厂商，又或是格力这类家电厂商，甚至是毫无经验的“锤子”和“疯狂”都敢在挤进市场分一杯羹，

任天堂向来是创新设计的代表，无论是最初的十字键、还是3DS的双屏以及触控设计、乃至重力感应和体感游戏，无不是在向外界展示“这项技术还可以这样用”（岩田聪语）。任天堂有着如此好的移动设备开发经验，还有Wii U的GamePad这样类似的实体产品作为经验参照，而且从来不以高价来出售硬件（相对于其他主流机型而言），其品质和号召力应该好于大部分手机制造商。尤其是在如今智能机的工业设计几乎都千篇一律的情况下，任天堂的创意值得令人期待。

需要顾虑的地方，除了怎样做出有特色的工业设计以外，系统问题也是他们需要顾略的地方。

众所周知，现今手机市场系统状况相对明朗，Android凭借着开源优化和多厂商支持的优势，与iOS两大系统占据着主流，Blackberry OS和Windows Phone两个曾经风光的系统在苦苦支撑，其他系统如三星的Titan蠢蠢欲动，却始终未能成气候。

任天堂需要作出选择，是选择随大流选择安卓和苹果，还是联合小众平台甚至自创平台，显然每种选择都有利弊。智能手机经历了数年的发展，已经展现出一条颠簸不破的规律——内容为王，只有拥有大量而优质的APP，才能占得先机。选择更具有软件优势的iOS和Android自然是更好的选择。然而苹果和任天堂都对自家产品的占有欲相当强烈，两家的合作意味着都要舍弃很多；安卓容易定制优化，但也容易破解，任天堂需要承担很大的风险；至于小型平台其实和任天堂自制系统差距不大，当然任天堂也可以凭借其雄厚的第一方和第二方游戏阵容构筑不错的游戏阵容，但是以任天堂历来对第三方厂商的苛刻，以及独立游戏人对任天堂一向的冷淡态度，任天堂的应用阵容会否就如当年的MeeGo系统一样，没有然后了。


▲iOS系统的封闭虽然更合任天堂口味，但是糟糕的审核机制却不一定能够入得了老任的法眼。

结语

总体而言，在过去的半个月里，任天堂向世人展示了一个美好的蓝图，一个既能传承往昔游戏情怀，又能有新的体验的计划，然而这一切都要等到2016年才会真正有揭开冰山一角，世事荏苒，一年之后的事情谁能说得准。无论是任饭还是任黑，都只能拭目以待了。

文：非同　编：稀饭

读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

读编往来通讯地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱

游戏机实用技术杂志社

邮编：730000

Email：ucg@ucg.cn

Email 紫穗兰：看了本期小编风向标秋沙雨提到自动闪避の艾斯时默默的笑了，超级同感有没有！这货高三奋战中，所以囤了《零式HD》和《血源诅咒》打算坐等《FF15》的PS4限定机出来再入手小4，不知道是不是还要再等几年orz。话说《零式》后期还是热衷于刷出各种隐藏支线剧情、S.O.任务和造神本命sice（个人感觉《零式》隐藏支线比主线复杂多了……在触发方面？）以及接受每周目的剧情杀，泪目。真希望《FF15》正式版能在保证质量的原则下尽快出来。不算手残（大概）的我已经准备好在《血源》死上几百次惹！P.S.，因为小编们的攻略都写得很详细很有用，所以反复看了好几遍意外的发现几个错别字（泥垢了又不是找茬不要在意细节233）

《FF零式HD》的全完美和它的白金/全成就难度完全相反，白金/全成就很简单，但是全完美就特别累人，原本放在掌机上的刷刷刷要素一旦转移到了家用机上这种累人程度就蹭蹭蹭地往上涨，每次打《FF零式HD》时都有种想问SE能不能把我的PSP存档拿来直接用的冲动，我那存档已经刷了300小时以上目前停留在第五周目，收集部分除了Agito之塔没爬完和最强武器没收完之外都打得差不多了，就连Master陆行鸟在开五周目时也用蔬菜刷到了公母各99只，但是现在让我在《FF零式HD》里再刷一次真的是心累。刷得累就算了最后剧情还（剧透消音），身累心更累

Email 王佳男：亲，那个外媒评选的最佳配乐，《暗影之王》和《幻想水浒传》给我走开啊，我大《月下夜想曲》才应该是第一名！其实《寄生前夜1》的配乐很不错的。不知道小编们都喜欢哪个游戏的配乐呢?

个人在《王国之心》和《美妙世界》间难以取舍啊，不过果然还是选下村阳子负责的《王国之心》吧

编辑部游戏风向标

致命格斗X | 4人

二度勇气 最终境界 | 3人

新次元游戏海王星VII | 3人

满屏都是鸡肉味，嘎嘣脆

——[illegible]

SE 用了这么多年时间终于让玩家实现了单手玩 JRPG 的梦想。

——[illegible]

最近开始[illegible]么痛了。

——[illegible]

Email XD：本人大学生，在宿舍放了台 PS4，可又想买台 Xbox One，但大多数游戏，都是多平台的，怕买回来就闲着不用。毕竟宿舍比较小，闲置的话，会占多余空间（笑）。希望小编们给点建议，Xbox One 与 PS4 相比有什么特色？究竟买 Xbox One 有没有必要，还有要是同一款游戏，买哪个平台的比较好？

如果不考虑在国内基本用不上的 Share 直播功能，PS4 完全就是为了玩游戏而存在的主机。而 XOne 有神奇的第二代 Kinect，如果是国行的话还能看看电视节目（无误）。更具体的区别还请翻阅 UCG 既刊（总第 335 期），里面就有 PS4 和 XOne 的详细评测。或者也可以在 UCG 视频节目搜索到视频评测。如果要以最简洁明了的方式来回答“有没有必要买一台主机”这个问题，我想还是“独占”二字吧。XOne 有没有你非玩不可的独占游戏？有的话就买！这个思路放之四海而皆准。至于买哪个平台嘛……那又得看你是画面党还是联机党还是成就/奖杯党才能判断了。（个人认为其重要性依次递增，仅作参考。）

Email 一莲托生 second：当我看到《鬼泣 4》要在 PS4 上推出特别版时不由得感叹时间真是转瞬即逝啊，一眨眼居然这么多年就过去了。记得当年为玩《鬼泣 4》，我在发售日当天特意跑去香港的游戏店买游戏和 PS3，我记得很清楚当时店家限定一人只能买一张，但我朋友也托我带一张，于是我只要跑遍了信和中心所有游戏店对比价格，背着游戏和 PS3 回来时过关还被“税”了……后来就一直希望《鬼泣 4》能像《鬼泣 3》那样发售特别版，让我可以使用雷帝和翠花、哦不对，是蕾蒂和崔西，没想到这一等就是 7 年啊！不过漫长的等待还是值得的，特别是看到使用维吉尔那装 X 十足的战斗影像后，我的脑海里只浮现了三个字：买！买！买！可惜的是维吉尔与尼禄应该没有剧情上的互动，我真的好想看到维吉尔对尼禄说“I AM YOUR FATHER”啊！跪求 Capcom 赶紧在《鬼泣 5》里把维叔复活吧！

其实说到底这次出高清版只是纯粹加了新角色而已啦，不过比起维吉尔，个人还是比较喜欢两个新加入的妹子，特别是蕾蒂，在第三代的时候就很想用了但 Capcom 就是没加进去，这次看在两个妹子的份上怎么都得收张游戏啊。另外不知道是不是要给新作筹备奶粉钱，感觉下一作也差不多该公布了，等等今年看会不会有《鬼泣 5》的消息吧

Email CYZ 中：小编们好，新人一枚，请问你们的直播时间一般是早上还是下午有？

因为小编们不是靠直播为生的专业直播，所以直播基本上都是下午，有时候晚上也有。请关注我们的官方微博，如有活动会第一时间发布。另外但凡有什么在线会议之类的，我们都会进行现场直播的

Email 吴桥：我有个问题很困扰我，在网上也找不到答案，我买了个 PS4 版的《PES2015》，老板说是美版，我看封面有 esrb，但是为啥我联机匹配的对手净是巴西、西班牙、葡萄牙的，美国的都少的很，这是美版吗（没匹配到亚洲的就理所当然了）。我在一个中文奖杯网站上看见有两个《PES2015》，我就不懂了。我那个版本玩过的才 15 个人，另一个美版就多了，查看美服排名第一的那个人的《PES2015》也不是我这个，我这个版本美国人都没玩啊。此网站未注明版本，但奖杯是分开的，名字是一样的，去淘宝搜了搜，发现有些美版的图片和我的有些不一样，盒子上的语言我这个版本有英语、西班牙、法语，那种只有英语和西班牙，加上我就没怎么碰上美国人，而且延迟很高，所以很困惑。顺便问问，港版延迟是不是要低些，我已冲美服会员，需要换一个真正的“美版”还是换个港版？这个问题很偏，但我实在搞不懂，希望小编们能百忙之中为我解答下。

就奖杯而言《PES2015》的美版和欧版确实是分开的，但就联机服务器而言应该是全球服的，虽然不能百分百确定，但你说的搜不到美国玩家应该是和网络以及游戏设计的匹配系统有关，当时我看另一位编辑在玩 XOne 版的时候也是挂着搜索半天都难匹配到一个对手，因此相信和你说的版本是无关的，真的就是游戏的问题……

Email 七生报国：听说《致命格斗 X》偷跑了，不知道伽蓝君会不会小小的评测一下？因为个人对这个系列不是很了解，所以想听听小编怎么说？另外我想考考各位，你们知道我的 ID 出自哪里吗？（但是说出来好像又会暴露自己的绅士程度）

我从来没有接触过本作，所以也不甚了解，单凭印象来说欧美格斗手感都很怪，而且这人设和格斗风格，确实不是我的菜，让我们问问第一时间买了铁盒版的大河马……

就手感来说确实和传统的 2D 格斗差别很大，感觉这个游戏的设计就是为了爽快，各种截肢断颅的演出十分赞！如果没有时间去钻研一款格斗，只是为了和机友双打打发一下时间，本作确实是个不错的选择。

Email 安瑞雪：因为有秋沙雨这个铁杆《传说》粉的存在，几乎每期都能在 UCG 里看到些《传说》的事。我自己也追过星所以也能稍微体会秋沙雨的心情，不过我比较好奇的是秋沙雨如果当年迷上的游戏不是《传说》的话会不会转身去玩《星海》？那毕竟也是以前《传说》组做的。

这问题如果要认真讨论的话我只能说，哪怕其他公司或小组制作出 LMBS 系统或者类似 LMBS 系统的 RPG，我最终喜欢的也依然还会是《传说》，在沉迷《传说》前我试过不少游戏，《星之海洋 1》当年也玩过 PSP 版，不过最后还是跑回了《传说》的怀抱，有些东西是命中注定的，就像哪尼喜欢音游，饭老板喜欢 Gay Green 一样

好好的一个严肃话题怎么就绕到我头上了，而且这梗挺老了，妹子你要紧跟潮流啊！

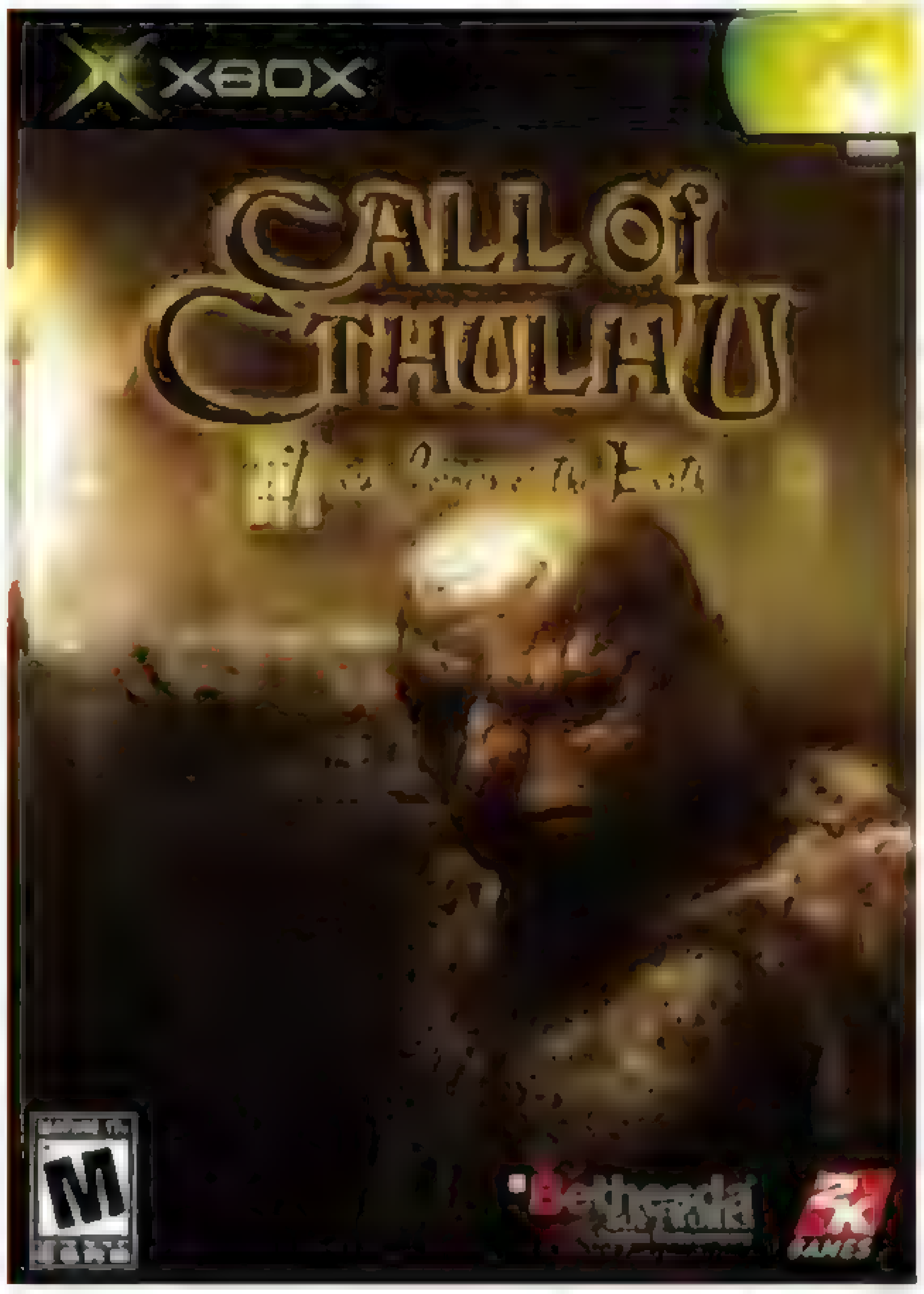
现在的潮流是啥？ Homo Green 吗？

就不能把话题从绿色上转移开来吗！

Email SOSOS：Level-5 那个新作发表会上，一口气公布了这么多手游，竟然还效仿老任做玩具联动。多管齐下，野心补不小啊！

要知道，Level-5 在低龄向游戏市场尝到了甜头，而现在的小朋友们几乎各个都有手机，如此大好机会怎么能错过了？手游、玩具和低龄向作品结合的游戏市场，正是一片尚未被开发的蓝海，Level-5 可是精明得很啊

Email 雪月：经过科普才知道《血源诅咒》中有很多内容都与克苏鲁神话有关，这个神话体系虽然听说过，但远不如希腊神话、印度神话那般深入人心，网上查到的资料也颇为晦涩难懂，我只知道克苏鲁神话是由一位名叫洛夫克拉夫特的小说家开创的，后来又有许多作者对这个神话添砖加瓦才形成了现有的庞大世界观。想问问小编们有谁比较了解这个神话体系，能给我来个科普么？以及，除了《血源诅咒》之外，还有什么游戏也是以克苏鲁神话为背景的？



其实早在2011年的第42期《游戏人》上，就曾经刊登过一篇专门介绍克苏鲁文化的文章，名叫《孤岛 克苏鲁神话与洛夫克拉夫特的世界》，作为克苏鲁神话的入门级读物非常到位，强烈推荐给各位感兴趣的读者朋友们。至于以克苏鲁神话为背景的游戏，其实还蛮多的，比如有一款2006年推出的名为《克苏鲁的呼唤 地球的黑暗角落》的Xbox游戏，就是蕴含了正统克苏鲁血源的（废话，名字都叫“克苏鲁的呼唤”了）。该游戏的类型属于AVG，玩家扮演一个警探，在寻人的过程中被卷入了克苏鲁神话之中，濒临精神崩溃。这款游戏有着众多神（you）奇（bing）的设定，比如说它没有UI，玩家看不见自己的血量和武器数量；比如说角色手臂受伤后举枪瞄准就会发抖；再比如角色受到惊吓后就会产生幻觉……简直就是怎么折腾玩家怎么来。不过作为恐怖游戏来说，品质还是相当不错的。另外在《恶魔城》中也可以见到克苏鲁，不过并不是BOSS级别的角色。其他诸如《魔兽世界》、《龙与地下城》等作品中也同样有隐晦克苏鲁文化的部分，总之凡是看到那种嘴里或是下巴上长出好几条触手的基本就没跑了。个人觉得，克苏鲁神话虽然晦涩难懂，但一旦深入了解之后就会非常着迷，就像是漩涡一样，有着吸引人的魔性。希望能借着这次《血源诅咒》的热潮，让更多的玩家加入克苏鲁邪教中来，笑。最后将洛夫克拉夫特的一段名言送给各位：人类生活在被黑暗之海包围的、名叫“无知”的孤岛上。

Email 张忻钰：自从主机进入国内市场后，好多以前没有中文的游戏都有了中文，比如说是《如龙0》，但是UCG的攻略都是以日文版为主（包括《海贼无双3》）。如果买日文版游戏的话，对于我这种只能听懂日语却看不懂日文的，像《如龙》这样的就不能很好的代入游戏。但是买中文版的话，看UCG的攻略就会很痛苦（我《如龙 维新》就看你们的攻略白金的），玩游戏时就不知道攻略上有些日文说的是什么……所以问一下小编们到时候中文版出的时候会不会出一个翻译过的版本。

其实是考虑到毕竟也有不少玩家买了日文版，所以我们就先推出日文版的攻略了。而对应中文版的攻略计划会在《次世代专辑》第三期的时候推出，大概是6、7月份左右吧，到时候希望您多多支持哦。

猛拍一砖

Email 福福田七：清明节与五一之间的这段时间是学习最忙的时候，因为双休日基本没得休息，由于我是住校生所以没法经常回家玩PS4，现在只能刷刷手游来打发时间。不过微博和论坛上各种游戏相关的梗和流行语层出不穷所以也不怎么感觉得到无聊就是了，我也不怎么反感剧透所以经常会去找些剧情解说或者通关感想来看，至少保证平时和群里的人聊天时不会看不懂各种术语。不知道各位小编们对剧透持什么想法？

我本人对于部分游戏系列一直是持以反对剧透的态度，平时刷微博时看到都会绕道走，如果不小心看到的话就会自我暗示说“我什么也没看到什么也没听到×10次”，不过大部分游戏的剧透我也偶尔还是会看看的。

我反对剧透，你们这群人当初在我没来得及追更新时把《高达创战者Tri》的最终话看完后就开始在编辑部里讨论起来了，让我知道那谁其实是那谁，简直人干事啊……

不是我的错！

错不在我！

我没有错！

你们这是在唱《革命机》的ED吗，什じゃない～

Email 477934742：即将毕业的我怀着激动的心情写下这封Email，因为马上就可以买买买了！于是乎想请教一个问题。我在PS4的国行和其他版本纠结了很久，作为一个中国人当然是想支持PS4的国行了！但是锁服是一个大问题，因为DLC十分精彩呢，四公主目前有方法破解锁服，但是我个人认为有两种可能：一这个是索尼故意留的，二这个就是BUG以后会修复，这个猜想可能只能等到以后系统更新后才能知道吧。小编们怎么看待PS4和PSV买国行好还是其他行好这个问题呢？

行货主机能够顺利推出实属不易，至于PS4国行主曲线救国的方法，其实只是合理利用了备份还原的新功能，说实话个人实现起来也并不是那么容易，因此也谈不上是故意或是BUG，个人认为不必太过担心。因此如果想要支持行货主机的话，PS4是不错的选择。至于PSV么还是要更谨慎一些，毕竟是单账户设定，因此还有待观察游戏阵容再做决定。以目前国行PS4的游戏数量来看，很难让人找到推荐的理由。

Email YURI：我觉得可以把海报也改成跟攻略有关的内容，比如高清地图之类的。

如果这样的话，不玩这个游戏的朋友该骂街了吧。而且就算是玩这个游戏的朋友，游戏打完了，这张海报是不是也可以直接丢了呢？

不过也可以考虑在海报的反面印高清地图吧？这样是不是就实用很多了呢？

这个建议值得考虑，但前提是先要有那么大的地图能让我们印出来orz

Email 容量不足：虽然貌似UCG编辑部大都没有买 Wii U，我还是想问问各位对《异度之刃X》十几G的更新包有何感想。

准确来说，那不是更新包，而是加速包。官方推荐下载的基本加速包只有2G，加上其他杂七杂八的才是十几G，但要是你愿意的话，只用光盘不下载也是可以的，顶多就忍受一下贴图延迟（orz）。不过对于实际容量捉襟见肘的 Wii U 来说，10G 确实也算是 Critical Hit 了。我因为受不了光驱的噪音，加上独占游戏多数不会转二手，所以买的是小容量版本，一开始就做好了外插硬盘玩下载版的觉悟，就算来几弹 DLC，也是没有问题的（摊手）

Email 静江我嫁：《马里奥赛车 8》更新的动森赛道和角色把我萌得倒地不起！而且动森赛道还是春夏秋冬随机出现的，相当于四条赛道了好吗，为什么一个 DLC 可以做得这么良心。以及 200CC 模式我感觉这不是人玩的。

刚玩没多久的我表示 200CC 还远着呢。据说平常会减速的草地在这个模式都已经形同虚设了，各位已经玩腻了其他模式的朋友请多多保重。这次 DLC 确实很用心，动森赛道跑起来虽然还是咬牙切齿但是音乐超级治愈，不知道后续还会不会有第三弹。话说在用静江跑的时候我感觉怎么有种强烈的违和感，然后才突然想起，这动物是不会说人话的，跑一场下来听得我有点被洗脑的感觉

Email B 上校：我一直觉得《魔界战记》很适合改编动画，它的故事很令人捧腹，设定都是颠覆常规，什么魔王之子因为老爸手滑被老爸删了游戏记录而要向魔王老爸复仇，不吸血但爱吃肉的吸血鬼，故事也是让人笑的肚子痛。那么棒的搞笑剧本很值得改编成喜剧，日本一怎么就不搞搞呢？

然而《魔界战记》确实有做过动画啊，在 2006 年 4 月 4 日开始播出，一共 12 集。采用了和初代游戏稍有不同的剧情，结局为普利尼结局。动画整体素质中规中矩，基本是贯彻了游戏那种无厘头的氛围，不过可能是因为游戏版原本的受众群就不是很广，所以动画也没有太红就是了

Email ikane：夏天到了，又开始了每晚与“嗡嗡”声搏斗的日子。每到这时，就会不由自主地回想起十年前 PS2 上的一款神作——《蚊》，可惜一款如此优秀的一本正经地扯淡的游戏居然没有续作了，甚至连重制版都没有，看来是彻底被 SCE 遗忘了吧？多么悲伤的故事……

「蚊」确实是一款相当有想法的游戏，不过大概是因为主角还是太惹人嫌了？所以做了两作之后就没消息了。说来以前 PS2 上的各种奇葩设定游戏还真是不少，真是个百家争鸣的时代呢

Email 北极星：作为一名有着游戏玩家和高三学生双重身分的家伙，一想到老师每天上课都在说今天多少号了，离高考还有多少天。我在下面就开始沉思："哦，已经X月X日了，离XX游戏发售还有X天！"或许这是我对游戏的一种执著吧，因为答应了父母高考完之前要专心学习，从开学后就没动过游戏机了，没开封的游戏已经堆的好高了，但我告诉寂寞的它们高考后开战，以高分的成绩再来玩，自己高兴了父母也高兴了，何乐而不为呢！高三的游戏同行们大家一起加油！P.S.：努力学习固然重要，但饭后来一本UCG也是可以的！

说得太好了！尽管高考对于我来说像是上个世纪的事情（其实也真是上个世纪的事），但我一想到高考也还是觉得压力山大

Email zealotye_00：各位编辑，不知道哪位是《潜龙谍影》的粉丝啊？想问问有关于《潜龙谍影V 幻痛》的限量收藏版的问题，会有港版吗？日版的下载内容只能在日服用啊……好郁闷，这样只能再买一份港版含特典的了，还有义肢的大小～麻烦各位编辑了，有知道的能否解答下疑问，不胜感激。

根据官方公布的消息，游戏的限定版暂时只确认推出日版以及美/欧版两种版本，日版义肢大小为1:1，美版义肢大小为1：2，但也是由于义肢大小的原因，日版要比美/欧版贵出不少。至于港版限定版暂时没有准确的消息，但个人推断亚洲版应该两种限定版都会推出，但毕竟只是个人推断，还请玩家根据自己的实际情况来选购

Email 周文静："买买买"是一个非常好的栏目，但是看了两期，觉得多少有点离买买买有点差距，我认为的买买买是应该极具收藏价值的手办等，而贵刊却评价一些比较另类的手办，如：一些女主角的手办大多是胸大、屁股大之类的，这样的真的好吗？然后一些如圣斗士、变形金刚的限量藏品却没有买买买，比如近期上市的MD主机威震天和PS1主机擎天柱等等，既然买买买，就是值得收藏嘛！还有一些游戏周边如COSPA的衣服，包包等。

可能是我们的理念差异吧。我们"买买买"栏目选择的内容，都是人民大众想买就能买到的东西，或者说是不用加太多钱就能买到的东西。像你说的那些限量版，收藏价值是有了，但有些脱离群众。至于女主角手边这个评论，我觉得问题出自人设和原型师，而不是我们的栏目我们只是选择了最近一段时间的热门作品，谁叫如今的ACG爱好者就吃这些呢。举个例子，网上4月新番最火的女主角是谁？恐怕不少人都会回答是《期待在地下城邂逅有错吗》里的神大人，至于这位妹子有什么特点，没看过的朋友可以搜一下。至于更广泛的一些周边，这个是可以再探讨的，我们也在试图加入更丰富的内容，比如第2期的画集评测

Email 俞冠乾：《绝体绝命都市》系列被终止，实在可惜。日本就是个多灾多难的国家，喜欢现实主义题材的游戏。如今没有了，心痛的感觉。

最新作虽然搁置了一段时间，但至少现在已经"物归原主"了相信《绝体绝命都市4》在原先的开发团队手上还是能够顺利面世的。不过说起之前的那篇特企，貌似最后写下的话又要应验了……此时内心才是五味杂陈明明是一款很可能在未来把自己吓尿的作品，如今没有了，请容许我做一个悲伤的表情

Email 黄昏下的诸神：就在我刚刚拿到369期UCG时，却得知了尼泊尔地震的消息，众多著名建筑和城市都在这次地震中毁于一旦。原本玩《神秘海域2》的时候，我就想以后有机会一定要去尼泊尔来个实地取材，但是一直都没能抽出空闲时间来。总想着反正建筑就在那儿摆着，什么时候去看都可以，但万万没想到会有这种结果。看来有些时候，时间真的不等人啊……

我可以认为其实就是德雷克偷偷作的孽么？

口胡，这是顽皮狗神预言！凡伟大冒险者路过之处总是有不明灾难尾随而至！

某河马已经完全进入邪教徒状态，我们还是从现实角度来讨论一下读者大人的感叹，其实您应该庆幸，比起你没来得及看就塌了，当你正好在当地参观时突然地震才叫真正的时间不等人啊……

那就只能祝愿我们的读者大人会和流落荒岛的劳拉一样，有着潜藏的冒险家之魂（外挂）了。

Email 皂滑弄人：看了369期宇宙人的小编寄语，不由得想要和你握一握手！虽然我自称还算是个《如龙》的粉丝，但至今没有白金过任何一作，全部跪在了各种小游戏上！特别是麻将，我这人一点都不好赌，别说是日麻了，连我国的国粹中国麻将我都不会！更惨的是不但我自己不会，周围的朋友也没有一个会的……所以白金《如龙》就已是"Mission Impossible"了。有时真是对名越恨得牙痒痒，为什么一定要在奖杯列表里加上这些奖杯，难道他就完全不考虑那些不会玩日麻的人吗？就算是在日本应该也有很多玩家不会玩麻将吧？最后我想想编辑部会打日麻的小编，学习日麻哪家强……

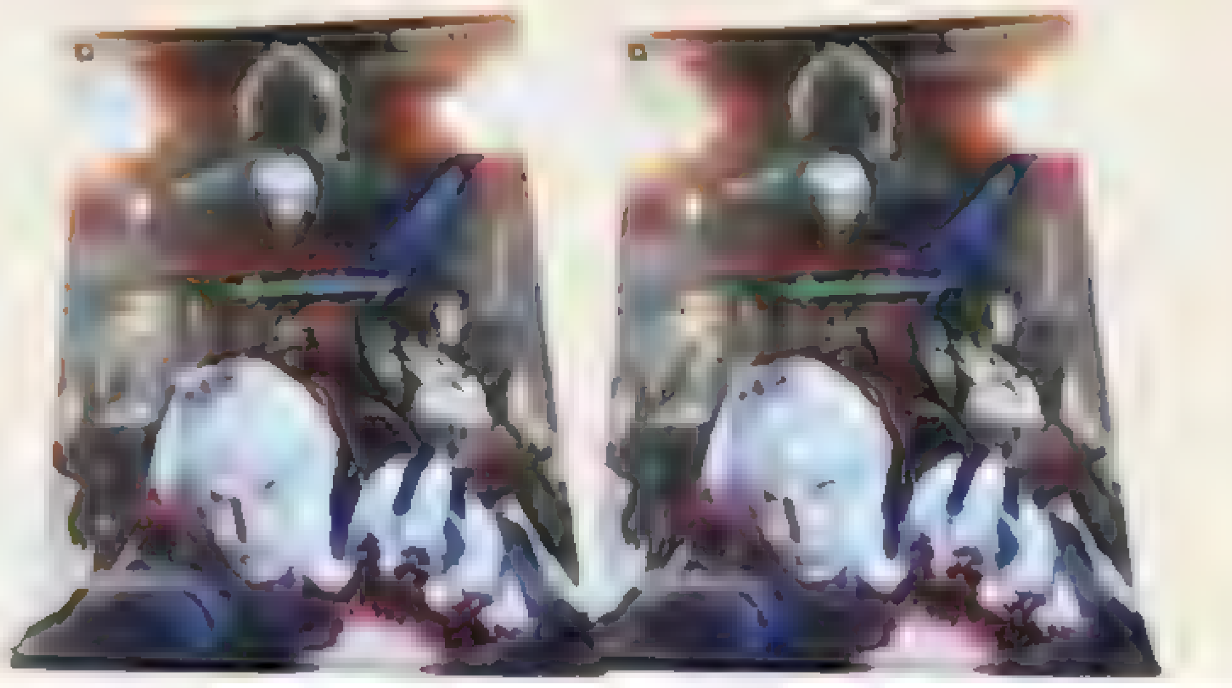
其实日麻相关的达成目录在编辑部各位日麻高手们的帮助下已经解决了，现在就剩下其他的小游戏。不过后来我自己还断续打了两三个晚上左右，还有花牌什么的也学着玩玩就会了，但将棋恐怕就无能为力了，只好用软件解决其实这些传统的小游戏也是很有乐趣的，不是这么做的话可能还不会去学这些东西，某种意义上应该感谢他？另外，编辑部真的隐藏着很多日麻高手的，比如沙迦、哪尼、《掌机王》的鲁叔等等，我单位打这个小游戏的时候也被他们围观，至于谁强的话，倒是真没见他们比过

Email 努力赚钱的花狸猫：不知小编们有没有察觉到，这几年休闲向的好玩游戏几乎是没有了，我说的休闲向是指像《我的暑假》、《捉猴》、《多罗热闹派对》、《乐克乐克》这类拿得起放得下、简单易上手、玩起来又很欢乐的游戏。虽然我也很喜欢玩3A级别的大作，但同样也挚爱着这些不会给人太大心理负担的游戏。但可能是之前都卖得不太好吧，所以现在想玩续作都玩不上了……

像这位读者所说的休闲游戏基本都是SCEJ发行的第一方作品，不过SCE现在对日本市场并不是十分重视的样子，第一方的日式游戏也鲜有出现。不过这也不代表此类游戏不会再推出新作，早已专注于手游的SE不也刚刚公布了《星海5》吗……

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期奖品



大奖：附带制作人签名的《鬼泣4 特别版》海报8张

364・365 期奖品

大奖：带小编签名的 3DS 游戏《喧哗番长 6 魂与血》或 PSV 游戏中文版《英雄传说 闪之轨迹》（二选一）

各类主机专辑 6 本

游戏得主：

王　超　　贵州省

专辑得主

夏楠韦　　吉林省

1435416727@qq.com　　琛卡莱恩

syl418419592@vip.qq.com　　磊磊

lushangtuo56@qq.com　　我是阿拓啦

Siyingjiesi@126.com　　Yingjie

cllili1@163.com　　cllili1

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 2 元，满 28 元即可快递包邮！”

电子邮件：ucg@ucg.cn
邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000

Email 杜拜赏口饭：我就想问一句，编辑部有多少非洲人？你们懂我的意思。

编辑部里现在好像没人会在某个游戏里重度课金了，因此好像也谈不上欧洲人或是非洲人

难得咱们这儿有如此的好风气

其实是因为脸太黑，所以大伙儿纷纷退坑了吧。

难怪有一阵子总觉得办公室里黑压压的，最近倒是敞亮了不少，原来这就是真相么！

Email 卖肾 Marchen：有一天我在自己的房间里玩《战神》，我爸突然推门进来，我见已经没时间关机了，干脆无比淡定地继续玩了下去。我爸坐在我身后的床边默默地看了半个小时，终于忍不住张口问道："这是个啥游戏？感觉和你们总吐槽的手撕鬼子的抗日剧差不多？" 于是我竟无言以对。

鉴于粤语当中称呼外国人的俗称之一就是"鬼佬"，而希腊众神都是典型的白人外貌，要说是"手撕鬼子"，起码在我等广广眼中也是蛮形象的嘛

其实从内地电视剧没事就各种乱抄袭的尿性来看，搞不好手撕鬼子这个想法就是从奎爷身上抄过去的

我又想起了一身刺客装扮的抗日奇侠……

Email prprlulu：在电脑面前坐得太久了眼睛都坏了，于是听取了好友的建议买了个 kindle，因为都说 kindle 的电子墨水不伤眼嘛，这样晚上睡觉前就可以放下 iPad 好好读一读书了。求推荐一些可以在 kindle 上的书吧，最好是游戏向的小说，科幻类的也可以，《魔戒》、《三体》这种太俗的就不用了，谢谢。

我个人沉迷了一段时间后，倒是发现 kindle 在中国地区用起来不太令人满意，主要就是书太少，所以个人推荐要看就看那些最先被录入的经典作品，例如《福尔摩斯探案全集》和《山海经》之类的，然后之前推荐过的《四季便当》系列也相当不错，可以在做饭的时候把 kindle 放在附近的饭桌上，一边参考菜谱一边做，方便又实用

然后就不小心做成黑暗料理了

口胡，我随时准备着用咖喱倒进去救场，怎么可能难吃！

……我觉得应该是怎么可能好吃吧……

来场食戟一决胜负吧！

竟然还用《食戟之灵》的台词，饭老板终于把黑暗料理的范畴延伸到了春药上了么！一边吃着外观不明的料理一边爆衣的场面想着都觉得好可怕啊！

Email Eno 是队形破坏者：听闻 SE 居然还要出《FF15》试玩版的 2.0 版本，这估计也是开了游戏史上的先河了吧？一个 DEMO 居然有 2.0，不知道以后会不会还有 3.0？再追加新的地图和剧情？这倒也不失为是一个堵住玩家"毒舌吐槽"的好方法，不由得想为机ð智的 SE 点赞啊！而且备不住各种补丁持续打下去，数年后就成了一个完整的游戏呢？（我的脑洞……）

如果 SE 能够免费把一个试玩版补成一个完整游戏的话，这也未尝不是一件好事呀。这样一来，附送《FF15》试玩版的《FF 零式 HD》又能大卖一场了（偷笑）

Email 松冈圭佑：一早便听说 Konami 取消了《寂静岭》新作的开发工作，深感这公司也是作死到家了。先是把小岛从 MGS 里除名，现在又砍了《寂静岭》，《P.T》也要下架，合着玩家们胆战心惊好不容易走出了房子看到了瞽哥，这游戏就完了？你简直就是在逗我……以前 PS 时代，Konami 制作了多少经典的游戏啊，把光盘放进机器里，听着那熟悉的音乐，看着小人一步步走来，就会觉得莫名的开心。可在看看现在的 Konami，真有种时代结束的感觉。虽然我知道 Konami 这个牌子是不会消失的，但恐怕以后也只会在柏青哥上看到了吧。

其实如果说日本老牌游戏公司大不如前，同样的感受可以套用在很多的公司，这里就不一一列举了

其实我觉得《P.T.》这个概念"DEMO"本身作为一个小游戏来看待也是没有任何问题的，只是开发计划取消确实有点可惜，追求经济收益对于一个公司来说确实无可厚非，但如何避免伤害老用户的情感确实是一个难题

小编寄语

努力工作,拼命玩!

秋沙雨

本期个人签名
わたしはここにいる!

☆提前看了《TOM》的图透得知了今年传说祭要买的周边内容,每年的这时候都是传说圈发出此起彼伏愉悦哀嚎的时期,钱包痛但心情快乐。

★《苍穹之法芙娜 EXODUS》上半部分完结之后以按耐不住地跑去买了蓝光,顺手把一期的也一起买了,虽然日版的一期 BOX 很诱人(因为有《ROL》的完整版蓝光),但是日本亚马逊那高涨不下的价格让我还是缩了去买了美版,虽然没有《ROL》但是好歹是有日文语音。拿到《EXODUS》第一卷之后立刻打开 PS3 开始看第一集,因为 TV 放送版的第一集是剪切过的,所以就迫不及待地去看完整版,开头战斗得那个惨烈啊……不过战斗部分真心赞。

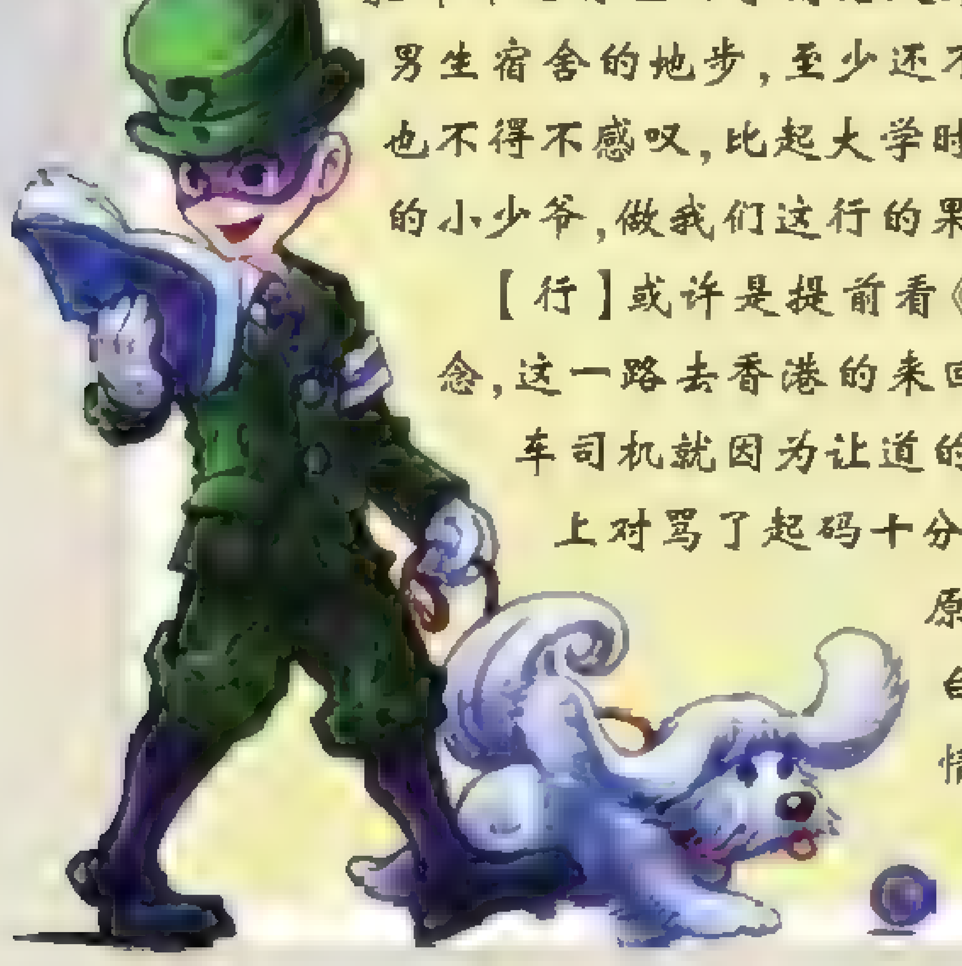
稀饭

【衣】本期制作中旬,我满怀激动地准备去香港提前观影《复仇者联盟 2》,就打算在优衣库入手几件相关主题服装,然后选一件当做观影战服。没想到去了现场一看,发现钢铁侠、美队和雷神等人的主题 T 恤图案设计差得惨不忍睹,几经思想斗争终于还是下不了手,漫威商标系列的主题 T 恤里,最对口味的红色也没货,最后只好按着个人喜好买了一件绿色的,穿去观影的当天遇到几个穿得差不多的真饭,果然每个人开口问我第一句就是:你有那么喜欢绿巨人么?我明明没穿牛仔裤好不好,你们这些伪非!

【食】最近实在没有太多时间捣鼓黑暗料理,就从善如流做了锅普通向的咖喱,虽然超无聊超没成就感,但胜在省事,一锅煮好够我一个人吃三顿,方便又价廉物美,为了早点入手像样的摄影器材去 E3 照 ShowGirl——嗯哼,是照各种美丽风光,下个月还是继续咖喱吃起来吧!话说要不要试试把《食戟之灵》里的菜谱也用起来试试?说不定一不小心就战翻了叶山亮?(误)

【住】没有雇喜欢占我们便宜的清洁阿姨后,宿舍的整体清洁程度果不其然地有所下降,不过舍友们都很给力,注意到的时候,大家都开始自己动手清洁起来,所以虽然整体干净程度也就普通男生宿舍的地步,至少还不至于有什么恶心的状况出现,同时也不得不感叹,比起大学时代遇到的一堆连照顾自己都做不到的小少爷,做我们这行的果然都还是有点家庭主妇的天赋啊。

【行】或许是提前看《妇联 2》引来了太多别人投射的怨念,这一路去香港的来回路上各有倒霉遭遇,去的时候出租车司机就因为让道的问题和一辆小货车的司机卡在马路上对骂了起码十分钟,回来的时候坐港铁竟然坐错车,原本应该去落马洲,却坐去了罗湖,白白浪费了不少时间,看来以后这种事情不能随便声张,偷偷看了偷偷乐就好,做人要低调!



乙太

●最近 Konami 真的是风波不断,而且看 K 社这尿性以后真的完全抛弃家用游戏业务也是有可能的。暂且不谈已经宣布被取消的"P.T. 完全版",一想到被 K 社打入冷宫的那些名作系列再也没有重见天日的机会,心里难免会有些许遗憾,也有点担心 K 社旗下的街机业务是不是会受到影响。不过无论如何,还是希望《MGS V》能够大卖吧。

● TV 版《亚尔斯兰战记》的高素质让我有点出乎意料,作画和音乐相对而言都十分出色,而且本人并不讨厌牛姨的人设,按照漫画的进度这片子也应该是年番的节奏了吧。不过硬要说缺点的话,动画版的亚尔斯兰实在是太女性化了。田中老贼到现在还没有把小说的坑填完,这也让我有点期待牛姨怎么在漫画里补完这部作品的结局了。

纱迦

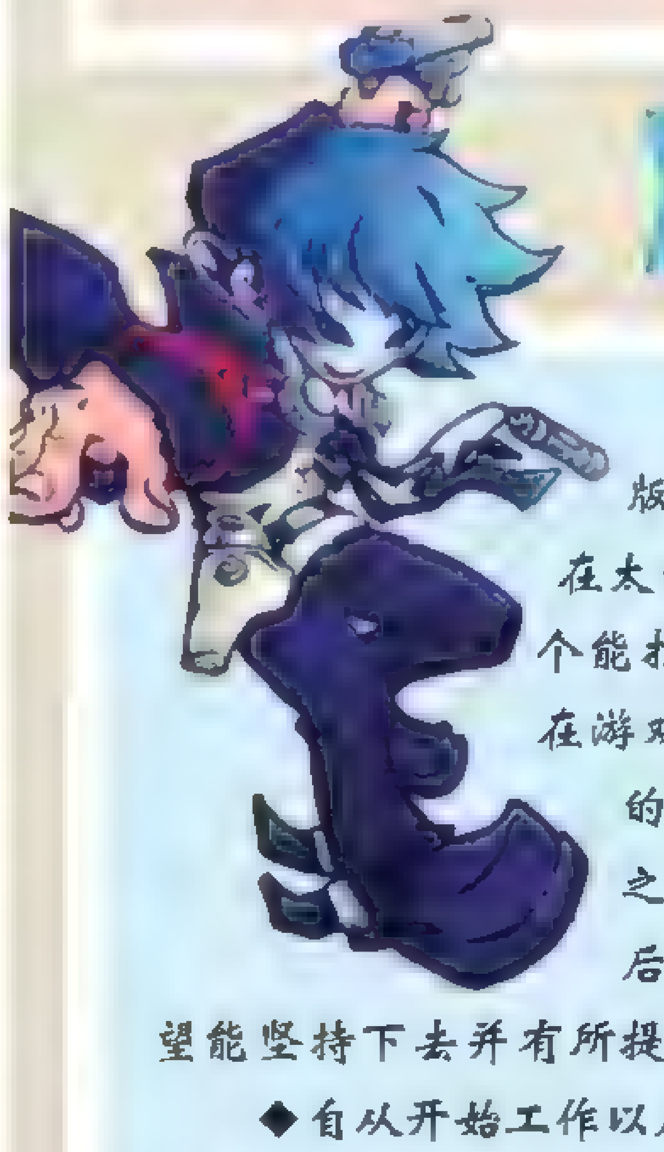
★稀饭背着大家去香港偷偷看了《复仇者联盟 2》,实在太坏了。不过饭老板有一桩好,那就是绝对不剧透,当然这片貌似也没什么好剧透的。总之国内赶紧上映吧!

★把最近几年去电影院看过的电影的主题歌全部听了一遍,结果发现太多好听的曲目了。果然在电影院只听一边是不可能记住的,现在正在研究是否要把更早的电影主题歌下回来。

★ 368 期小编寄语里说了一下要打一年的 Win 8 游戏《纸牌》,原因是有一个成就要求拿 12 个每月铜章。还有一个比较麻烦的成就要求玩家在一整个月内每天至少各完成一个每日挑战。条件本身没难度,但 4 月我打到 25 号的时候,这游戏的服务器挂掉了,更新不了挑战成绩,只能等到下一个月了。所以说,打成就本身的确是一件很有意思的事情。(笑)

晒尼

本期个人签名
规划,真不是件简单的事



◆上期还在担忧《太鼓之达人 V》没有港版,没想到却直接公布了繁体中文版,只能说实在太给力了。买买买是肯定的,不过鉴于自己只是个能打鬼难度 7 星,勉强 8 星的战五渣,怎么也应该在游戏发售前提高一下水平才是,于是开始在 PSP 的《太鼓之达人 DX》和 iPad 上的《太鼓之达人+》之间交替练习,前者一直留在机器里没有删除,后者许久不玩竟然曲目数量已经突破 300 首,希望能坚持下去并有所提高吧。

◆自从开始工作以后,玩游戏的时间越来越少(不算工作需要),有时候还会产生"究竟为何要花时间在游戏上"这样的想法。然而对于喜欢或是感兴趣的作品,我依然会满怀期待,尤其是享受着新情报一点点放出时的那种兴奋感,反倒是真的入手游戏后,感觉倒没有那么强烈。果然比起"玩",我还是更喜欢"期待"的感觉,或许是因为能够让我有更多的想象空间吧。当然也有另外一种可能,那就是现在的许多游戏在宣传上所花得心思远高于其本身的素质,不知道各位读者怎么看待这个问题。

八重樱

★以下仅代表个人观点:请让我疯狂吐槽一下《二度勇气》的音乐吧！这跟前作相比简直差得就不是一个LEVEL啊！几乎没有一首曲子能留在耳朵里的，难得有几首好听的还都是REVO写的。翻了一下日本亚马逊上本作的评价，批评音乐太过普通的玩家也不在少数。尽管SE说是因为REVO档期排不开才换了RYO，但我想说，哪怕等，你也得等到REVO有空啊！前作都能单独开一场音乐会的，这作别说音乐会了，恐怕连OST都卖不了多少吧？所以我现在玩这个游戏时的状态就是关掉声音，戴上耳机，打开《BDFF》的OST，一边听一边单手拿着3DS刷职业等级-___,-|||对了，下期会有本作的攻略+研究哦~

☆买了这么多限定版，还第一次遇到送墨镜的，也是任性的可以啊，哈哈。

胜负师

……咒》是一款回合制RPG(挖鼻孔)

【铂】历时两个星期零六天，终于把《血源诅咒》白了。和朋友三天白金相比，是不是可以理解成自己的游戏时间已经压缩到全盛时期的七分之一了呢？不过快奔四的年纪，还能与游戏有紧密的联系，知足了。

【金】最近心血来潮用起了记账软件，发现人脑在金钱流出速度这一问题上的认识与实际数据往往会有很大的偏差。推荐时常思索"钱都到哪里去了？"这一深刻哲学命题的朋友都试一试充满古老智慧的记账行为，或许今后就不用再"砍手"了。

【银】临截稿前看了火影剧场版《THE LAST》，鸣人和其他角色的青年造型挺不错，片尾尤其赞，对于火影迷来说看了应该都会有幸福感吧！不过由于是韩语先行版，加上故事本身的定位，有着浓浓言情味啊斯密达！估计以后还得再看遍日文版压压惊。

【铜】段子手小胜4：小胜说他三岁的时候很喜欢和爷爷奶奶一起看一个叫"非常无聊"的节目，问我们为什么不和他一起看。我挺纳闷儿，因为我从没听说有这样一档电视节目。于是小胜开始向我介绍：就是台上有两个男的，其中一个是光头，对面有很多女的，她们会亮灯、灭灯、还有爆灯……听儿子这么描述，果然感觉"非常无聊"啊！

宇宙人

本期个人签名

我觉得我应该不是非提

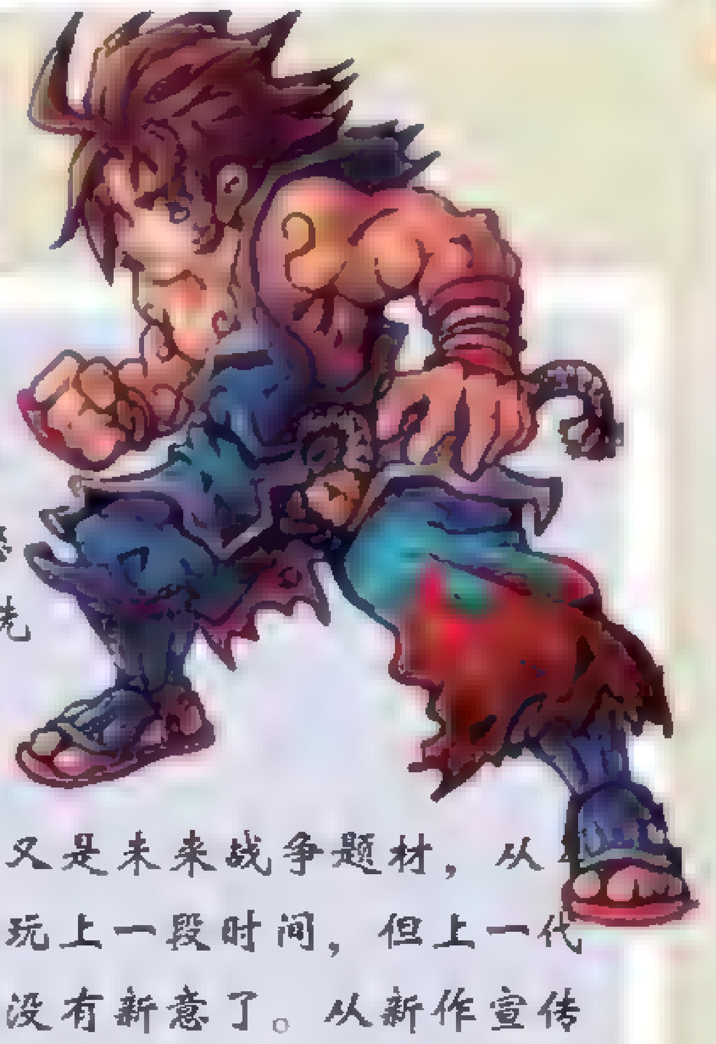
☆为什么我感觉新年只是没多久之前的事情，怎么一转眼就到五月假期了？！近年来发现时间越来越不耐用，可能跟工作的周期性有关，每次杂志的制作周期都非常紧张，忙完一期的工作松一口气，回头想想前面几天都好像没什么实感，但实际上却已经过了半个月了。五一假期回来之后时间得好好规划一下才行。

☆最近游戏玩累了就想找点书读读，记得小时候我是整天玩游戏不怎么读书的人来着，这就是所谓的物极必反？于是在日本亚马逊买了两本书，一本是《魔法少女小圆》的解读本《成熟という监》，另一本则是《回转企鹅罐》的解读本《Mの迷宫》。之所以买这两本书是因为看完《百合熊岚》之后想在网上找找解读，结果只找到企鹅罐的，其中就提到一本《Mの迷宫》，而同个作者还写过一本"小圆脸"的解读，于是就一并买回来了。目前正在读第一本，虽说里面的观点不能全部赞同，但读过一遍之后还是有不少意外的收获，推荐给喜欢《小圆》的同学们看看。

梦叶

说到新番目前给我感觉最好的两部作品分别是骨头的《血界战线》和美公主……哦不、是《亚尔斯兰战记》，前者在看过第一话之后果断去追了原作漫画，发现作者竟然是《枪神》的内藤泰弘，而且后期战斗的精彩程度简直爆表，以动画版第一话"血斗术"的演出效果来看，后面简直无法想象，骨头这次可真是选对宝了！《亚尔斯兰战记》不论是人设、题材还音乐都非常符合本人的口味，其中也是各种槽点不断(比如美如画的王子什么的)，其他还有《黄金魂》和《银魂》这种人生不可错番(虽然前者各种崩)，遗憾的是《数码宝贝》延期了，不知道是不是因为人设问题回炉了呢？

伽蓝



之前聊了两期《海贼无双3》，结果白金有望的游戏，存档被拿机器去直播的同事直接用户连存档一并删除，当时既愤怒又崩溃，但做人呢，最重要是开心，还是先搁置一下，指不定哪天脑抽了又会重新打……吧？

年货COD又公布了新作，果不其然又是未来战争题材，从以后的作品基本都有打全，而且网战都会玩上一段时间，但上一代仅仅通了一遍流程，因为实在感觉越玩越没有新意了。从新作宣传片看来，游戏借鉴了《泰坦天降》壁走等动作，而且一贯高素质的丧尸也让人心痒，而最最关键的是，它是T组做的，看来还是要捧个场。

初心者

《FF15》居然更新试玩版，明明可以出多几个捆绑新游戏卖啊

《异度之刃X》被国内玩家第一个拿到了偷跑而且还光明正大地直播起来，就连日本消息源都震惊了。咱早半个月就预载好了但是只能眼睁睁看着图标流口水。虽然算是有点心理准备，对这款游戏的画面没有多少期待，但是进游戏之后和预期的还是有不小的落差。为了维持流畅度，720p的分辨率显示出来的颗粒感比《魔女2》还明显。如果说野外还算美工得力，营造了颇为壮观的地貌和生态，那么一到晚上，贴图模糊加上最低限度的光照特效，市内的场景就实在是太伤眼了。灰蒙蒙的一片很不好受。后来我试着用TV off功能，颗粒感是没有了，但是那字体也小得没法阅读。Monolith的野心很大，但是显然受限也不小。说是开放世界其实也就是流程感稍弱一些的JRPG，总让人感觉这个地方应该有些什么，那个地方少了些什么。如果NX是家用机，拜托加强移植一下……

NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

红色字体为注目游戏
蓝色字体为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为
2015.05.05-2015.11.17

■推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级

赶在今年 E3 之前发布的《使命召唤 黑暗行动 Ⅲ》是本期最重磅的消息，而本作将定于 11 月 6 日发售，再次定位未来战争题材的本作会给玩家带来何种惊喜让人期待。而星战迷翘首以盼的《星球大战 战斗前线》也确认了 11 月 17 日的发售日，加上年末上映的电影新作，对于星战迷来说称得上是一场盛宴。

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 5 月					
5 日	重返德军总部 旧血统	Wolfenstein: The Old Blood	Bethesda Softworks	主视角射击	美版
14 日	最终幻想 X / X－Ⅱ 高清重制版	Final Fantasy X / X–2 HD Remaster	Square Enix	角色扮演	日版
14 日	如龙 0 誓约之地	如龙 0 誓约的场所	SEGA	动作冒险	中文版
19 日	巫师 3 狂猎	The Witcher 3: Wild Hunt	WB Games	角色扮演	中文版
21 日	海贼无双 3	航海王：海贼无双 3	BNEI	动作	中文版
5 月内	最终幻想 X / X－Ⅱ 高清重制版	Final Fantasy X / X–2 HD Remaster	Square Enix	角色扮演	中文版
2015 年 6 月					
4 日	夏色高校 青春白皮书	夏色ハイスクル★青春白书	D3 Publisher	角色扮演	日版
9 日	上古卷轴在线 无限的泰姆瑞尔	The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited	Bethesda	网络角色扮演	美版
18 日	鬼泣 4 特别版	Devil May Cry 4: Special Edition	Capcom	动作	美版
23 日	RIDE	RIDE	BNEI	竞速	美版
23 日	蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	Batman: Arkham Knight	WB Games	动作冒险	美版
25 日	混沌之子	Chaos;Child	5pb	文字冒险	日版
30 日	劫薪日 2 犯罪狂潮	Payday 2: Crimewave Edition	505 Games	主视角射击	美版
30 日	GP 摩托 15	MotoGP 15	Milestone S.r.l	竞速	美版
2015 年 7 月					
14 日	战神 Ⅲ 重制版	God of War III Remastered	SCE	动作	日版
23 日	战国 BASARA4 皇	战国 BASARA4：皇	Capcom	动作	日版
30 日	不可思议的编年史 胜利之前绝不回头	不思议のクロニクル 振り返リマセン胜ツマデハ	Spike Chunsoft	角色扮演	日版
2015 年 8 月					
25 日	麦登 NFL 16	Madden NFL 16	EA	体育	美版
2015 年 9 月					
1 日	疯狂麦克斯	Mad Max	WB Games	动作射击	美版
2 日	潜龙谍影 V 幻痛	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	Konami	动作冒险	日版
15 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	动作	美版
2015 年 11 月					
6 日	使命召唤 黑暗行动 Ⅲ	Call of Duty: Black Ops III	Activision	主视角射击	美版
17 日	星球大战 战斗前线	Star Wars: Battlefront	EA	动作射击	美版

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 5 月					
28 日	初音未来 未来计划 豪华版	初音ミク Project mirai でらっくす	SEGA	音乐	日版
28 日	Downtown 热血时代剧	ダウンタウン热血时代剧	Arc System Works	动作	日版
28 日	舞力四射 THE GAME	トライブクルクル THE G@ME	BNEI	动作	日版
2015 年 6 月					
4 日	星之光辉	ステラグロウ	SEGA	角色扮演	日版
4 日	新・萝萝娜的工作室 起始的物语 艾兰德的炼金术士	新・ロロナのアトリエ はじまりの物语 －ア－ランド の炼金术士－	Koei Tecmo Games	角色扮演	日版
11 日	节奏天国 精品＋	リズム天国 ザ・ベスト＋	Nintendo	音乐	日版
11 日	龙珠 Z 超究极武斗传	ドラゴンボール Z 超究极武斗传	BNEI	动作	日版
12 日	乐高 侏罗纪世界	LEGO Jurassic World	WB Games	动作	美版
18 日	波波罗古罗伊斯牧场物语	ポポロクロイス牧场物语	Marvelous	角色扮演	日版
25 日	火焰之纹章 if 白夜王国	ファイアーエムブレム if 白夜王国	Nintendo	策略角色扮演	日版
25 日	火焰之纹章 if 暗夜王国	ファイア－エムブレム if 暗夜王国	Nintendo	策略角色扮演	日版
2015 年 7 月					
9 日	大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险	大逆转裁判 － 成步堂龙ノ介の冒险 －	Capcom	文字冒险	日版
9 日	超・逃走中 集合！最强的逃亡者们	超・逃走中 あつまれ！最强の逃亡者たち	BNEI	动作	日版
11 日	妖怪手表 破坏者 赤猫团	妖怪ウォッチバスターズ 赤猫团	Level–5	动作	日版
11 日	妖怪手表 破坏者 白犬队	妖怪ウォッチバスターズ 白犬队	Level–5	动作	日版
23 日	梦幻模拟战 转生	ラングリッサー リインカーネーション－转生－	Extreme	策略角色扮演	日版
30 日	尸体派对 血色笼罩 恐惧再临	コープスパーティーブラッドカバーリピーテイッドフイアー	5pb.	文字冒险	日版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 5 月					
28 日	CROSS ANGE 天使与龙的轮舞 颤音	クロスアンジュ 天使と龙の轮舞 tr.	BNEI	动作	日版
21 日	海贼无双 3	航海王：海贼无双 3	BNEI	动作	中文版
2015 年 6 月					
4 日	不思议的迷宫 风来之西林 5 Plus 财宝塔与命运的骰子	不思议のダンジョン 风来のシレン 5 plus フォーチュンタワーと运命のダイス	Spike Chunsoft	角色扮演	日版
11 日	英雄传说 空之轨迹 FC 进化版	英雄传说 空の轨迹 FC Evolution	角川 Games	角色扮演	日版
12 日	乐高 侏罗纪世界	LEGO Jurassic World	WB Games	动作	美版
23 日	RIDE	RIDE	BNEI	竞速	美版
25 日	缤纷律动	IA/VT –COLORFUL–	Marvelous	音乐	日版
25 日	女神异闻录 4 午夜热舞	ペルソナ 4 ダンシング・オールナイト	Atlus	音乐	日版
25 日	混沌之子	Chaos;Child	5pb	文字冒险	日版
2015 年 7 月					
2 日	绝对迎击战争	绝对迎击ウォーズ	Acquire	策略角色扮演	日版
9 日	太鼓之达人 V 版	太鼓の达人 V バージョン	BNEI	音乐	日版
23 日	万亿魔坏神	魔坏神 トリリオン	COMPILE HEART	角色扮演	日版
30 日	光之巨人	レイギガント	BNEI	角色扮演	日版
30 日	不可思议的编年史 胜利之前绝不回头	不思议のクロニクル 振り返リマセン胜ツマデハ	Spike Chunsoft	角色扮演	日版
2015 年 8 月					
27 日	舰队收藏 改	舰これ 改	角川 Games	策略模拟	日版
20015 年 9 月					
24 日	传颂之物 虚伪的面具	うたわれるもの 偽りの假面	Aquaplus	策略角色扮演	日版
30 日	东京迷城国度	东京ザナドゥ	Falcom	动作角色扮演	日版

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 5 月					
5 日	重返德军总部 旧血统	Wolfenstein: The Old Blood	Bethesda Softworks	主视角射击	美版
19 日	巫师 3 狂猎	The Witcher 3: Wild Hunt	WB Games	角色扮演	中文版
2015 年 6 月					
9 日	上古卷轴在线 无限的泰姆瑞尔	The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited	Bethesda	网络角色扮演	美版
18 日	鬼泣 4 特别版	Devil May Cry 4: Special Edition	Capcom	动作	美版
23 日	蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	Batman: Arkham Knight	WB Games	动作冒险	美版
30 日	劫薪日 2 犯罪狂潮	Payday 2: Crimewave Edition	505 Games	主视角射击	美版
30 日	GP 摩托 15	MotoGP 15	Milestone S.r.l	竞速	美版
2015 年 8 月					
25 日	麦登 NFL 16	Madden NFL 16	EA	体育	美版
2015 年 9 月					
1 日	疯狂麦克斯	Mad Max	WB Games	动作射击	美版
2 日	潜龙谍影 V 幻痛	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	Konami	动作冒险	日版
15 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	动作	美版
2015 年 10 月					
27 日	光环 5 守护者	Halo 5: Guardians	Microsoft Game Studios	主视角射击	美版
2015 年 11 月					
6 日	使命召唤 黑暗行动 III	Call of Duty: Black Ops III	Activision	主视角射击	美版
17 日	星球大战 战斗前线	Star Wars: Battlefront	EA	动作射击	美版

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 5 月					
14 日	如龙 0 誓约之地	如龙 0 誓约的场所	SEGA	动作冒险	中文版
21 日	海贼无双 3	航海王：海贼无双 3	BNEI	动作	中文版
22 日	NASCAR '15	NASCAR '15	DMi Games	竞速	美版
2015 年 6 月					
2 日	致命格斗 X	Mortal Kombat X	WB Games	格斗	美版
4 日	夏色高校 青春白皮书	夏色ハイスクル★青春白书	D3 Publisher	角色扮演	日版
12 日	乐高 侏罗纪世界	LEGO Jurassic World	WB Games	动作	美版
23 日	RIDE	RIDE	BNEI	竞速	美版
25 日	混沌之子	Chaos;Child	5pb	文字冒险	日版
30 日	GP 摩托 15	MotoGP 15	Milestone S.r.l	竞速	美版
2015 年 7 月					
2 日	绝对迎击战争	绝对迎击ウォーズ	Acquire	策略	日版
23 日	战国 BASARA4 皇	战国 BASARA4：皇	Capcom	动作	日版
2015 年 8 月					
25 日	麦登 NFL 16	Madden NFL 16	EA	体育	美版
2015 年 9 月					
2 日	潜龙谍影 V 幻痛	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	Konami	动作冒险	日版
15 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	动作	美版
24 日	传颂之物 虚伪的面具	うたわれるもの 偽りの仮面	Aquaplus	策略角色扮演	日版

WiiU

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 5 月					
28 日	油彩军团	Splatoon	Nintendo	动作射击	日版
2015 年 6 月					
12 日	乐高 侏罗纪世界	LEGO Jurassic World	WB Games	动作	美版
26 日	毛线耀西	Yoshi's Woolly World	Nintendo	动作	美版
2015 年 9 月					
15 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	动作	美版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 5 月					
22 日	NASCAR '15	NASCAR '15	DMi Games	竞速	美版
2015 年 6 月					
2 日	致命格斗 X	Mortal Kombat X	WB Games	格斗	美版
12 日	乐高 侏罗纪世界	LEGO Jurassic World	WB Games	动作	美版
23 日	RIDE	RIDE	BNEI	竞速	美版
30 日	GP 摩托 15	MotoGP 15	Milestone S.r.l	竞速	美版
2015 年 8 月					
25 日	麦登 NFL 16	Madden NFL 16	EA	体育	美版
2015 年 9 月					
2 日	潜龙谍影 V 幻痛	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	Konami	动作冒险	日版
15 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	动作	美版

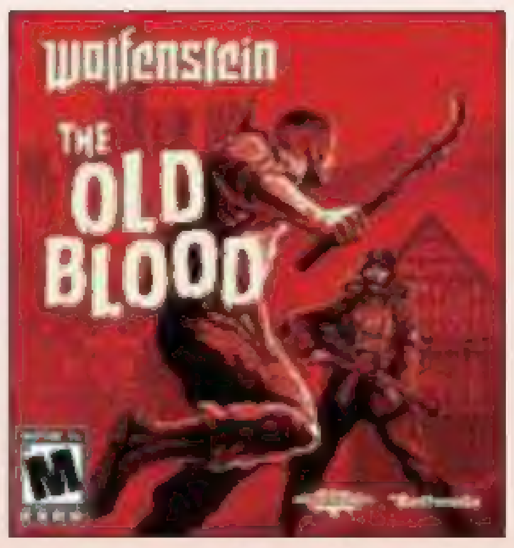
04.29 智龙迷城 超级马里奥兄弟版

3DS 益智 ■ Nintendo ■无对应周边 推荐度 B

Gungho 旗下的热门转珠“三消”手游《智龙迷城》与马里奥兄弟的强强联合，游戏基本玩法和《智龙迷城》一致，包括不同颜色转珠之间的属性相克、队伍和领队的特性和技能，以及层层深入的关卡与敌方怪物的收集系统都让人熟悉。从画面风格到声效音乐则是为超级马里奥兄弟量身定制。而除了马里奥、路易、碧琪公主等角色，系列游戏中的各种敌人也会以队友的形式出现。本作提供了多种游戏难度，无论是休闲派的玩家还是喜欢钻研《智龙迷城》的高手都能玩得尽兴。

05.12 重返德军总部 旧血统

多机种 主视角射击 ■ Bethesda Softworks ■对应机种为：PS4/XOne 推荐度 B



本作是《重返德军总部 新秩序》的前传作品，讲述了主角为阻止纳粹只身潜入狼堡的故事。和前作不同，本作的时间线还处于二战时期，前作中很多的高科技武器在那时还没有被普及使用，甚至某些敌人的外貌也与前作不同。本作继承了系列硬派主视角射击游戏风格，火爆爽快且略显夸张的战斗风格依然是本作的特色，新武器和新敌人的加入使得玩家能在本作中保持一定的新鲜感。本作是资料片性质，所以价格相对低廉。对于主视角射击游戏和系列爱好者来说，本作是近期中一个不错的消遣游戏。

05.19 巫师 3 狂猎

多机种 角色扮演 ■ WB Games ■对应机种为：PS4/XOne 推荐度 S

经过两部前作的酝酿和多年的潜心打造，CD Projekt RED 带来了属于白狼杰洛特最后、最庞大、最精彩也最令人难忘的冒险，那就是即将与我们见面的《巫师 3 狂猎》。本作拥有系列甚至有可能是角色扮演游戏史上最庞大的地图，极其丰富的游戏要素和高达 200 小时的游戏内容，玩家将会和狩魔猎人一起游历北方诸国之间的大地，在海边泛舟甚至是潜入深海，还有机会操纵拥有强大力量的全新女角色西莉，并与拥有着超凡力量的狂猎军团决一死战，体验一段独一无二的传奇。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

大家的口袋妖怪大乱斗 15
大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险 38
二度勇气 最终境界 14
神威9号 6

PS4

霸王 邪恶小队 7
苍翼默示录 刻之幻影 扩展版 14 84
刺客信条编年史 中国 15
吉他英雄 LIVE 光盘
进化 15 100
九阳神功 光盘
龙之信条OL 32
魔界战记5 60
魔女百骑兵 重生 6
怒火橄榄球2 7
杀出重围 人类分裂 25
神威9号 6
使命召唤 黑色行动Ⅲ 30
邪恶深处 15 96
新次元游戏海王星V Ⅱ 15
星球大战 战斗前线 50 光盘
星之海洋5 忠诚与背叛 20 光盘
宿命 DLC 光盘
亚普罗辛 90
战国BASARA4 皇 44
致命格斗X 14
众往归所 光盘
最终幻想XⅣ 苍天的依修加德 光盘

PS3

苍翼默示录 刻之幻影 扩展版 14 84
第3次超级机器人大战Z 天狱篇 光盘
吉他英雄 LIVE 光盘
龙之信条OL 32
神威9号 6
邪恶深处 15 96
星之海洋5 忠诚与背叛 20 光盘
宿命 DLC 光盘
战国BASARA4 皇 44
致命格斗X 14
最终幻想XⅣ 苍天的依修加德 光盘

PSV

苍翼默示录 刻之幻影 扩展版 14 84
神威9号 6
太鼓之达人V 40

Xbox One

霸王 邪恶小队 7
苍翼默示录 刻之幻影 扩展版 14 84
刺客信条编年史 中国 15
吉他英雄 LIVE 光盘
进化 15 100
模拟山羊 15
怒火橄榄球2 7
杀出重围 人类分裂 25
神威9号 6
使命召唤 黑色行动Ⅲ 30
水果忍者 Kinect 2 15
邪恶深处 15 96
星球大战 战斗前线 50 光盘
宿命 DLC 光盘
致命格斗X 14

X360

吉他英雄 LIVE 光盘
模拟山羊 15
神威9号 6
邪恶深处 15 96
宿命 DLC 光盘
致命格斗X 14

Wii U

神威9号 6

游戏黄金眼 2015 年 1 月月旦评热映中!
《最上游》《买买买》等众多原创节目全新来袭!

更多网络节目请登录

土豆视频　腾讯视频　17173

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入“游戏机实用技术”，即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。

特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为

16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

特别收录

苏州蜗牛游戏
探营实录

买买买
第二期

第3次超级机器人大战Z 天狱篇
战斗动画精选集

鬼泣4 特别版
制作人采访与新角色演示

新作影像集锦

吉他英雄 LIVE
星球大战 战斗前线
众往归所
宿命 DLC
最终幻想XⅣ 苍天的依修加德
星之海洋 5 忠诚与背叛
九阳神功

电影前线

蝙蝠侠大战超人 正义黎明
神奇 4 侠
星球大战 原力觉醒
侏罗纪世界

ENDING SONG

新次元游戏 海王星VⅡ
游戏主题曲

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ____________________　收藏日期 ____________________

杀出重围 人类分裂

Deus Ex: Mankind Divided

机种：PS4/XOne
类型：动作冒险
发行商：Square Enix
发售日：未定

掌机王SP

VOL. 233

全彩32开288页+DVD光盘

震撼改版！文化类专栏重磅出击！

“妖物志”、“生化禁区”……游戏主题相关栏目全新开启！
“游剧场”……为大家带来精彩游戏微小说！
“编看编享”……与读者们分享小编的兴趣！
“走近业界”……栏目常规化！八卦更多的业内秘话！

后日预计追加更多精彩内容！敬请期待！

-攻略透解-
第3次超级机器人大战Z 天狱篇
异度之刃

-研究中心-
新·世界树迷宫2 巨龙骑士

预定5月中旬上市，全国报刊亭有售
同时可以关注我们的网店邮购哦

acgbook.com

PS3专辑

VOL. 28

大16开224页+DVD光盘

深度！专业！详尽！

精彩攻略大集结！

-独家特企-
游戏成本概论——超级大作预算全揭秘

-深度攻略集结-
如龙0 誓约之地 | 热情传说
勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城
生化危机 启示录2 | 战国无双4-Ⅱ

现已全国上市！

PSV专辑

VOL. 13

大16开224页+影像DVD光盘

-Vita企划-
破晓十一年——PS系主机国行化全面回顾

-Vita动态-
PS+俱乐部
DLC天国

-Vita劲作-
不朽之刃 | 战极姬5 斩断战祸的霸王系谱 | 遥远的时空中6
地球防卫军2 携带版 V2 | 迈阿密热线2 空号

-Vita攻略-
战国无双 编年史3（中文版）| 高达破坏者2（中文版）| 噬神者2 狂怒解放（中文版）
数码宝贝物语 电脑侦探 | 第3次超级机器人大战Z 天狱篇 | 刀剑神域 失落之歌

5月上旬，全国上市！

网购书刊快递费仅2元

UCG电子版价低方便，支持安卓、苹果、PC等各流行平台
请访问UCG导航页：ucg.cn，有以上各类网购链接和杂志及电子版上市通知

满28元快递包邮

ucg.cn